

Faire un bon clafoutis : Pour un plat de 22 cm de diamètre, 750 g de cerises noires, 150 g de farine, 3 œufs, 20 cl de lait, 2 cuillères à soupe de sucre, 1 pincée de sel, 1 noix de beurre. Lavez les cerises, versez-les dans le plat beurré, préparez la pâte comme une pâte à crêpe, mettez la farine tamisée dans un saladier avec les œufs entiers, le sel, le sucre, et démerdez-vous, je n'ai plus la place.

AGE OF MYTHOLOGY • COMBAT FLIGHT SIM 3 joystick 143 DÉCEMBRE 2002 • 5,90 €

Darkan
Seigneur d'Osteth

Grude
Muse d'Osteth

Korld
Guerrier d'Osteth



Un monde réellement à part.

Microsoft game studios

www.AsheronsCall2.com
www.microsoft.com/france/jeux

La nouvelle génération du jeu de rôle massivement multijoueur.
Jouable exclusivement sur internet.

© 2002 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft, le logo Microsoft Game Studios et Asheron's Call, Fallen Kings sont des marques deposees de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.

McCANN

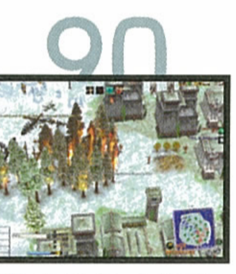
Sommaire

143 DÉCEMBRE 2002

62

REPORTAGES Hop ! un reportage exclusif dans l'antre de Turbine, les développeurs bien sympas d'Asheron's Call 2. Et puis aussi Sim City 4 qui arrive à grands pas, tout repeint de neuf.

90



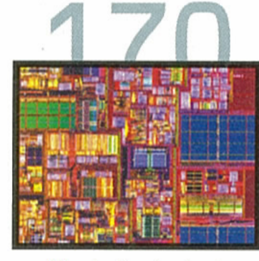
TESTS De bons gros tests comme on les aime, pour votre petit sapin : Age of Mythology, Combat Flight Simulator 3, Need for Speed : Poursuite Infernale 2, … y a même un jeu de golf, pour détendre le père Noël.

160



DOSSIER INTELLIGENCE ARTIFICIELLE La deuxième partie de notre dossier sur l'I.A. en informatique. Tiens, c'est marrant, ma boîte crânienne a quasiment doublé de volume en écrivant ce sommaire.

170



MATOS J'ai croisé tout à l'heure Caféine. Il exécutait une danse cosaque compliquée en chantant : « La RDRam, c'est rigolo… la RDRam, c'est bon, mangez-en ! » Mhhhh…

JOYSTICK
est édité par la société HDP
SA au capital de 42 000 euros, locataire-gérant,
RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex
Rédaction : 124, rue Danton, TSA 51004 92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75. Fax : 01 41 34 87 99
Président Directeur Général : Christine Lenoir
Directeur délégué : Pascal Traineau
Principal actionnaire : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
Directrice de la publication : Christine Lenoir

LA RÉDACTION
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps (oscamps@hfp.fr)
Rédacteur en chef : Jérôme Darnaudet (jdarnaudet@hfp.fr)
Rédacteur en chef-adjoint : Stéphane Hébert
Secrétaire de rédaction : Sophie Prétot
Correctrices : Anne Pavan et Sonia Jensen.
Assistante de rédaction : Nathalie Brun
News : Par toute l'équipe.
Bêta-Versions : Pete Boule, Bob Arctor, ackboo.
Tests : iansolo (Olivier Aubin), Pete Boule, Bob Arctor, ackboo, Ivan le Fou (Ivan Gaudé), Monsieur Pomme de Terre.
Rubrique matos : Doc Caféine (Arnaud Chaudron)
Reportages : Wanda (Mathilde Rémy), Patrick Leclerq, iansolo et ackboo.

LA MAQUETTE
Directeur artistique : Stéphane Noël
2e rédactrice graphiste : Sonia Nini
Maquettistes : Catherine Branchut, Suzie Gorini, Aline Saussier, Nicolas Lainé.
Correcteur photographique : Stéphane Leclercq
Illustrateur : Didier Couly, Speedy Graphito.
Iconographe : Rémi Aumeunier

PUBLICITÉ/PROMOTION
Directrice commerciale : Claudine Lefèbvre (01 41 34 87 25) cllefebvre@hfp.fr
Directeur de publicité : Antoine Tomas (01 41 34 86 93) atomas@hfp.fr
Directeur de clientèle : Jean-François Feneux (01 41 34 88 33) jffeneux@hfp.fr
Chef de publicité : Benoît Léoty (01 41 34 87 13) bleoty@hfp.fr
Assistante de publicité : Cécile-Marie Rèyé (01 41 34 87 28)
Promotion : Anne Levavasseur (01 41 34 88 16) alevavasseur@hfp.fr, assistée de Samantha Bondon-Rostang (01 41 34 66 76) sbondon-rostang@hfp.fr

ABONNEMENTS
Abonnements : BP50 002 - 59718 Lille Cedex 9
Tél. : 01 55 63 41 15 - Fax : 01 41 34 93 90 (abonnementsjoystick@hfp.fr) Tarifs 1 an (11 n°) France : 39,90 euros. Tarif étranger au 01 55 63 41 15
Anciens numéros : 03 20 12 86 01 Promévente 08 00 19 84 57
Photogravure : Compo Imprim - Hafiba
Imprimé par : Brodard Graphique membre de E2G et la Galiote-Prenant
Distribution : Transport Presse
Ce numéro comporte un CD Wanadoo collé en page 51. Il comprend également un encart abonnement jeté, deux CD-Rom gratuits ainsi qu'un supplément de 32 pages qui ne peuvent être vendus séparément.

TÉLÉMATIQUE 3615 JOYSTICK
Responsable : Frédéric Garcia
Centre serveur : Nudge Interactive

Réalisation du CD-Rom
Bob Obrenic, Lord Casque Noir, Gana (Michael Sarfati), TBF (Emmanuel Bézy)

Tous droits de reproduction réservés.

Commission paritaire N° 0305 K 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution

DIFFUSION CONTRÔLE OJD 2001

Couverture © Redstorm Ubi Soft

IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE

Pouvez vous distinguer sur cette image 300 000 fantassins,
600 tanks Panzer et 29 batteries d'artillerie ?

Eux non plus.

1944 : La longue marche vers Berlin

6 juin : le jour J

Après avoir été parachuté derrière les lignes ennemies à 3 000 pieds au-dessus de la Normandie, vos efforts ont permis de repousser les forces de l'Axe vers la forêt des Ardennes.

16 décembre, bataille des Ardennes

Durant l'hiver le plus rude qu'ait connu la guerre, l'offensive d'Hitler commence par l'attaque d'une ligne de front alliée longue de 150 km et totalement désorganisée.

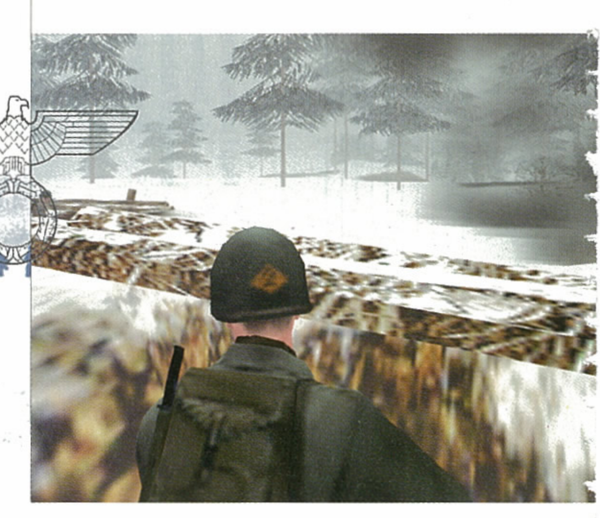


24 décembre, forêt des Ardennes

Tenez la ligne de front jusqu'à ce qu'un accalmie météo permette aux aviations britanniques et américaines de commencer les bombardements.













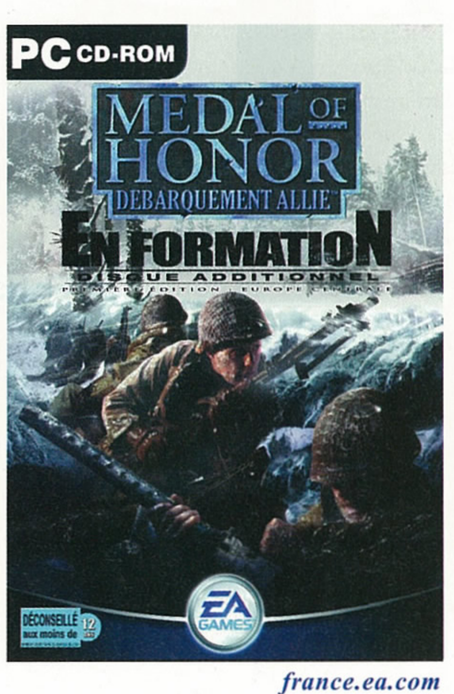
nVIDIA.

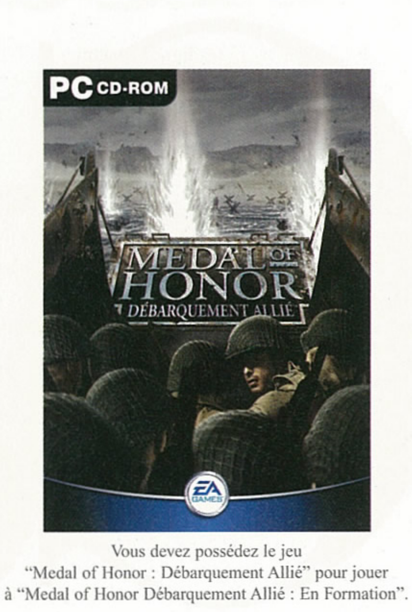
© 2002 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, Medal of Honor : débarquement allié, EA GAMES et le logo EA GAMES sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts Inc. aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Medal of Honor est une marque commerciale ou une marque déposée d'Electronic Arts Inc. aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays pour ce qui concerne les produits informatiques et les jeux vidéo. Tous droits réservés. GameSpy et la logo "Powered by GameSpy" sont des marques déposées de GameSpy Industries, Inc. Tous droits réservés. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leur propriétaire respectif. EA GAMES(tm) est une marque déposée d'Electronic Arts™.

12 janvier 1945, Berlin

Frappez au cœur de la machine de guerre de l'Axe.







Vous devez possédez le jeu "Medal of Honor : Débarquement Allié" pour jouer à "Medal of Honor Débarquement Allié : En Formation".

france.ea.com

Jouez à Medal of Honor Débarquement Allié™ En Formation. 15 nouvelles armes.
De nombreux modes multijoueur. Ecrasez l'ennemi une bonne fois pour toutes. *moh.ea.com*

Medal of Honor Débarquement Allié™ En Formation. Fini de jouer, plongez dans la réalité.



Challenge Everything™ *

* Relève tous les défis.



DÉTAIL DU CD-ROM

Lorsque mon rédacteur en chef m'a confié la responsabilité d'écrire cette rubrique, le Sommaire CD de Joystick n'était qu'une poignée de pages parmi tant d'autres. Depuis, je me suis battu pour que la direction nous file des moyens, j'ai lutté jour et nuit pour réformer ce service sclérosé et voilà le résultat : aujourd'hui, le chiffre d'affaires de la rubrique Sommaire CD dépasse les 12 millions d'euros par mois. Notre département emploie désormais 49 personnes à temps complet et plus de 180 stagiaires non rémunérés, dans un luxueux open space de 4 650 m² près du Trocadéro. En moins de douze semaines, nous avons quadruplé notre marge brute d'exploitation, ce qui a permis à nos capitaux propres d'augmenter de 314,26 % sur le premier trimestre fiscal. Le Sommaire CD est une entreprise en pleine expansion, alors rejoignez-nous ! Dans le cadre de notre développement à l'international, nous recherchons :

Un directeur à l'exportation (H/F)

Titulaire d'au moins trois maîtrises universitaires dans le domaine de la physique quantique ou des biotechnologies moléculaires, vous avez moins de 25 ans et vous bénéficiez d'une expérience d'au moins 15 ans dans une charcuterie industrielle. Disponible, capable de travailler en équipe, vous êtes dynamique et vous désirez investir dans une jeune entreprise à fort potentiel de croissance. Une pratique dans un cadre professionnel ou semi-amateur de la vivisection serait un plus.

Un Vigile de parking (H/F)

Assoiffé de nouvelles technologies, maîtrisant Linux et OS/2 dans un environnement OSDQ-B avec intégration sur support PSP/4++ en protocole SRS-SCO, vous parlez le mandarin et l'esperanto couramment. Capable de déplacer des petits objets grâce à vos facultés télékinésiques, vous pouvez travailler en totale autonomie dans un environnement nouveau. Être un proche parent de Guy Bedos ou d'un autre comique mort serait un plus. Si vous correspondez au profil recherché ou si vous avez cru une seule seconde que cette annonce était sérieuse, merci de ne pas nous écrire, vous êtes un dingue.

ackboo

DirectX 8.1

Les démos des jeux Windows 98/2000 et XP de ce CD-Rom nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis la page sommaire de l'interface. Vous trouverez DirectX 8.1 sur le CD1 du précédent numéro de Joystick.

Lancement de l'interface Joystick

L'interface fonctionne uniquement sous Windows 9x/Me/2000/XP. Elle nécessite au minimum un Pentium 300 MHz, 32 Mo de RAM et d'un lecteur de CD quadruple vitesse. Mais si l'interface sait se contenter d'une machine raisonnable, la plupart des démos requièrent un Pentium de course. Il est donc nettement préférable de disposer d'un Pentium 600, de 128 Mo de RAM, d'un lecteur sextuple vitesse et d'une carte 3D. L'interface fonctionne sous toutes les résolutions et avec n'importe quelle profondeur de couleurs. Nous vous conseillons néanmoins de passer en 65 000 couleurs (ou plus) et en 640x480, pour une meilleure lisibilité. Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant à la racine du CD. Vous pouvez également la lancer en cliquant sur LOAD95.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

Le contenu

DES CD-ROM

Avertissement : certains fichiers ayant été ajoutés ou supprimés au dernier moment peuvent ne pas être présents dans cette liste.

LANCEMENT DE L'INTERFACE

Cliquez sur l'exécutable JOYSTICK situé dans le répertoire racine.

QUITTER L'INTERFACE

Appuyez sur la touche Esc ou bien sur Alt-F4.

COMMENT NOUS FAIRE PARVENIR VOS CRÉATIONS ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création ? N'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdrom@joystick.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD ou disquette à l'adresse suivante :
Joystick, Service CD-Rom, 124 rue Danton, TSA51004, 92538 Levallois-Perret Cedex.
Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractible, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

Comment quitter l'interface ?

En cliquant sur le bouton « Quitter » du menu principal, en appuyant sur Esc ou sur la combinaison de touches Alt + F4, à n'importe quel moment.



Contenu du CD n°1

Les démos

DIRECTX 8.1 : Pour cause de manque de place, pas de DirectX ce mois-ci.
Vous pouvez toujours l'installer depuis les CD du mois dernier.

QUICKTIME 5 : Répertoire \DATA\QUICKTIME5
Cliquez sur QUICKTIMEINSTALLER.EXE
Quicktime est indispensable au bon fonctionnement de l'interface.

LES DÉMOS : Répertoire \DATA\DEMOS

RAVEN SHIELD

Genre : Shoot tactique
Éditeur : Ubi Soft
Config minimum : 600 MHz, 128 Mo de RAM, Carte 3D 32 Mo
Fichier : Data\Demos\Raven\RavenShieldMPDemo_int.exe

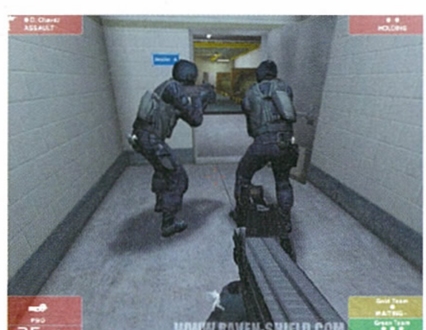
En résumé

Raven Shield, le troisième épisode de la série des Rainbow Six, s'offre à vous sous la forme d'une démo multijoueur uniquement. Elle contient deux maps et un mode de jeu. C'est du shoot tactique dans la plus pure tradition des jeux Tom Clancy, c'est donc un poil plus lent et réaliste que Counter-Strike.

Touches

Les impérialistes yankees imposent encore leur mode de contrôle QWERTY, il faut donc aller dans les options pour reconfigurer toutes les touches.







EMPIRE EARTH 2150 : LOST SOULS

Genre : Stratégie temps réel
Éditeur : Oxygen Int.
Config minimum : PII 266, 64 Mo, Carte 3D 8 Mo
Fichier : Data\Demos\Earth2150\ls-demo.exe

En résumé

Lost Souls est un nouvel épisode de la série des Earth 2150, c'est donc du stratégie temps réel futuriste très classique. Cette démo vous permettra de jouer le début de la campagne d'un des trois camps du jeu, la Lunar Corporation.

Touches

Encore un de ces jeux où l'on fait avancer les troupes avec le mauvais bouton de la souris, le gauche, celui qui sert aussi à sélectionner les troupes. Pourquoi tout le monde ne reprend pas les contrôles de WarCraft ? Ça serait tellement plus simple...

POUR PROFITER DU PAYSAGE, DEGAGEZ L'HORIZON.



US Air Force, Royal Air Force, Luftwaffe ?
Pilotez un des 34 avions authentiques de la 2nde guerre mondiale, y compris les premiers chasseurs à réaction. Interceptions, escortes ou bombardements, refaites l'Histoire au travers de missions de combat extrêmes et de scénarios évolutifs en temps réel selon vos performances au dessus de toute l'Europe...



Microsoft
Combat Flight Simulator 3
Bataille pour l'Europe

www.microsoft.com/france/jeux/combatfs3

(c) Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft, le logo Microsoft Game Studios sont soit des marques de Microsoft Corporation, soit des marques déposées de Microsoft Corporation aux Etats-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays.



Les démos

No One Lives Forever 2

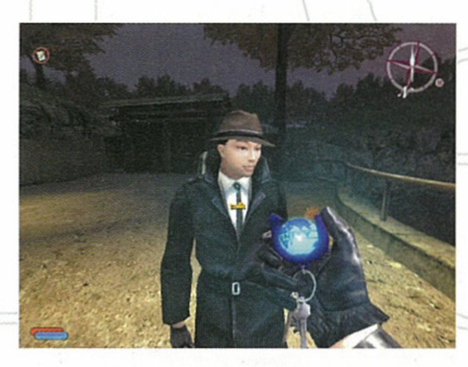
Genre : Jeu de shoot personne
Éditeur : Fox Interactive
Config minimum : 500 MHz, 128 Mo, Carte vidéo 32 Mo avec T&L
Fichier : Data\Demos\NOLF2\nolf2_demo.exe

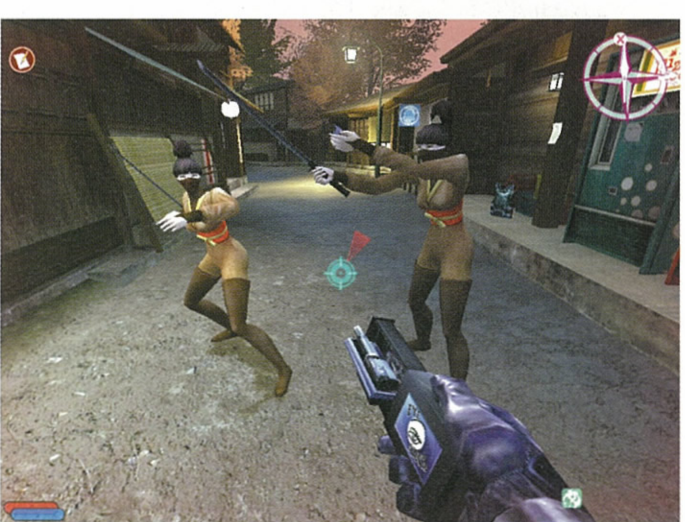
En résumé

Hop, voici la démo de l'excellent No One Lives Forever 2 qui, après notre test du mois dernier, devrait achever de vous convaincre que c'est là un des meilleurs FPS du moment. Vous pourrez parcourir les premiers niveaux du jeu et vous bastonnez contre des femmes ninjas déchaînées.

Touches

Avant	Z
Arrière	S
Strafe Gauche	Q
Strafe Droite	D
Avancer silencieusement	MAJ Left
Sauter	Espace
S'accroupir	C
Pencher droite/gauche	A/E
Quicksave	F6
Quickload	F9









Platoon

Genre : Stratégie temps réel
Éditeur : Monte Cristo
Config minimum : 500 MHz, 128 Mo, Carte vidéo 32 Mo
Fichier : Data\Demos\Platoon\pl_demo.exe

En résumé

Platoon est un jeu bénéficiant de la licence du film éponyme, vous savez, la petite comptine guerrière d'Oliver Stone. Ça se passe donc au Viêt-nam en plein conflit armé entre les Américains et les Vietcongs. C'est un jeu de stratégie temps réel dans la veine de Ground Control, à savoir qu'il n'y a pas de construction de base, tout se joue sur les tactiques de combat. Platoon est en test dans ce numéro.

Touches

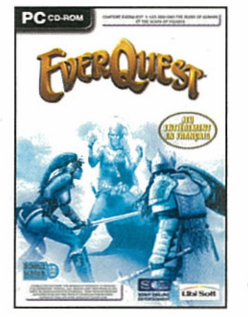
Stopper les soldats	H
Forcer le tir	T
Grenade	G
S'accroupir	C
Marcher	W
Courir	B
Zoom et rotation de la caméra	Molette
Création de groupe	CTRL + 1-9
Sélection des différentes escouades	F1-F10
Voir les objectifs	TAB

ALAIN GORRE
professeur de musique

CAROLINE CHARMANT
avocate

GEOFFROY DARSIN
serveur





Vous aussi entrez dans la communauté française d'EverQuest et vous y découvrirez un monde hallucinant peuplé de nouvelles personnalités, y compris la vôtre. Bienvenue dans le jeu culte qui a converti déjà plus de 415 000 abonnés dans le monde entier et qui arrive en version entièrement localisée en français.



www.everquest-europe.com







EverQuest is a registered trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. SOE and the SOE logo are trademarks of Sony Online ntertainment Inc. in the United States and/or other countries. All other trademarks belong to their respective owners.
© 2002 Sony Computer ntertainment America Inc. All rights reserved.

Les démos



MEDAL OF HONOR : SPEARHEAD

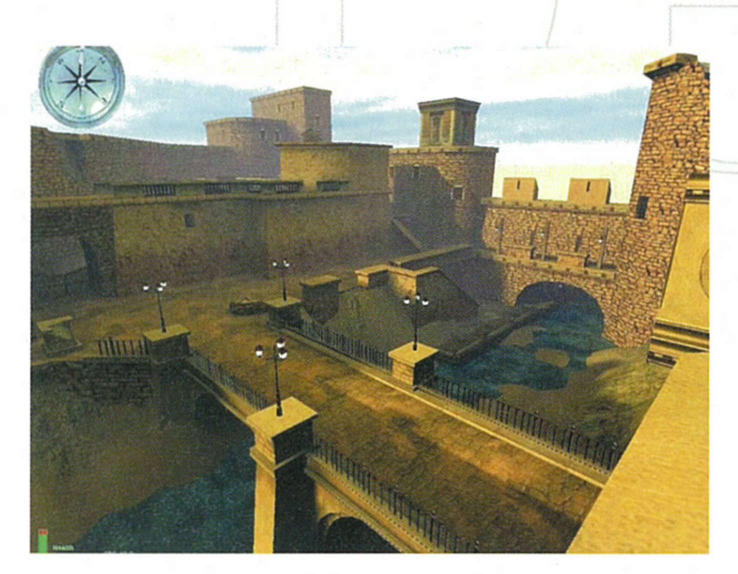
Genre : Shoot multijoueur
Éditeur : Electronic Arts
Config minimum : PIII 500, Carte 3D, 128 Mo RAM
Fichier : Data\Demos\Spearhead\spearhead.exe

En résumé

Spearhead sera un add-on à la fois solo et multijoueur de Medal of Honor, mais cette démo ne vous permettra que de tester les parties en réseau. Une machine musclée est conseillée pour profiter pleinement de ce jeu, mais à part ça, il n'est pas nécessaire de vous redire tout le bien que nous pensons de cet excellent FPS.

Touches

Le jeu est comme d'habitude configuré pour ces maudits claviers QWERTY, la première chose à faire est donc d'aller changer les touches dans le menu des options.





UNREAL TOURNAMENT 2003

Genre : Shoot multijoueur
Éditeur : Infogrames
Config minimum : 733 MHz, 128 Mo de RAM, Carte 3D 16 Mo
Fichier : EData\Demos\UT2003\ut2003.exe

En résumé

Voilà la très attendue démo d'Unreal Tournament 2003, avec au programme quatre cartes, quatre modes de jeu et deux mutators. Largement de quoi se faire une bonne idée du jeu et savoir si vous supporterez plus de deux soirs la bourrinitude absolue des combats. En tout cas nous, à la rédaction, ça nous détend bien après une bonne journée de travail, sur le coup de 14 h 00.

Touches

Ce sont les contrôles archi-standard du shoot de base. Notez qu'il est possible d'effectuer un double saut en appuyant une seconde fois sur le bouton de saut durant la partie ascendante du bond. Il y a aussi des combos à effectuer lorsque le taux d'adrénaline atteint 100, ils sont expliqués dans le test paru le mois dernier.



Les derniers héros de l'apocalypse !

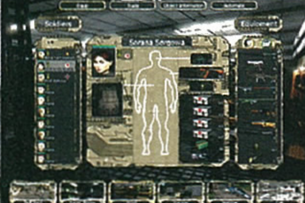
SOLDIERS OF ANARCHY

Le jeu de stratégie temps réel de nouvelle génération



- Gigantesques paysages 3D avec flore et faune réalistes,
- 23 unités militaires différentes avec intelligence artificielle réelle (REAL-AI),
- Editeur "confortable" pour le montage de missions "mono joueur" et "multi joueurs" et de campagnes complètes,
- Multi joueurs jusqu'à 8 joueurs (réseau TCP/IP, GamesSpy)













www.soldiers-of-anarchy.com



Les démos

NFS Hot Pursuit 2

Genre : Course eud'bagnole
Éditeur : Electronic Arts
Config minimum : 450 MHz, 128 Mo, Carte 3D 16 Mo
Fichier : Data\Demos\NFS\nfshp2.exe (sur le CD2)

En résumé

Si vous avez aimé le Porsche Challenge d'il y a quelques années, vous aimerez sûrement le nouveau NFS, qui se récolte la note honorable de 7 dans ce même numéro. Cette démo vous permettra de tourner sur un long circuit aux commandes d'une Porsche ou d'une Ferrari décapotable avec six autres concurrents et la police aux fesses. Avec un volant, c'est un régal.

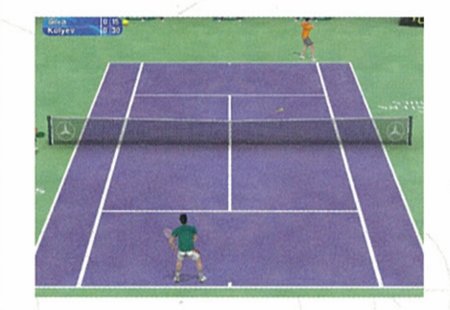
Touches

Si vous ne pouvez pas jouer au volant :

Contrôle de la voiture	flèche
Frein à main	Espace
Changement de caméra	C
Klaxon	H
Replacer la voiture	R
Passer les vitesses	Q/W
Vue arrière	B







Tennis Master Series 2003

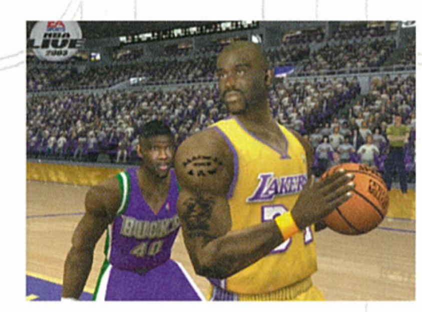
Genre : Simulation de tennis
Éditeur : Microids
Config minimum : PII 350, 64 Mo, Carte 3D 16 Mo
Fichier : Data\Demos\Tmaster\tms.exe (sur le CD2)

En résumé

Cette démo est limitée à 15 jours ou 20 lancements, avec un seul type de match disponible. C'est un jeu de tennis honnête, ça ne vaut pas les meilleurs titres du genre sur console mais bon, jetez-y un œil, ça vous occupera sûrement une petite heure.

Touches

Coup plat	J
Coupé	K
Lift	L
Lob	I



NBA Live 2003

Genre : Jeu de basket
Éditeur : EA Sports
Config minimum : PIII 700, 128 Mo et carte 3D 32 Mo
Fichier : Data\Demos\Nba2003\NBALive2003.exe (sur le CD2)

En résumé

Cela faisait deux ans que nous attendions un nouveau NBA Live, et cette version 2003 ne décevra personne. La démo vous permettra de faire des matchs de quelques minutes, l'occasion d'admirer le moteur graphique toujours plus impressionnant et de découvrir les améliorations du gameplay.

Touches

Oubliez le clavier, c'est injouable. Le jeu est fourni avec des configurations prédéfinies pour de nombreux joypad, il suffit d'activer celle qui vous convient dans le menu d'avant-match, lorsqu'on sélectionne son équipe.

intel inside pentium 4

Vous vous divertirez avec lui, et plus si affinités

Les Themas



Fujitsu Siemens Computers, leader européen des PCs grand public lance les Thémas.
Vous avez une activité favorite ? Fujitsu Siemens Computers a donc conçu les Thémas. A chacun de vos hobbies correspond un PC dédié : le SCALEO 800Si Video tourné films, le SCALEO 600i Photo orienté images, et le SCALEO 800Si Music branché son. Idéal pour les applications bureautiques classiques, chaque PC de la gamme Thémas bénéficie d'équipements spécifiques en fonction de son usage.
Vous avez fait le tour de votre console de jeux ? Le SCALEO 600i Game est fait pour vous : **grâce à son Processeur Intel® Pentium® 4 à 2.40 Ghz, qui donne toute sa performance à la carte vidéo 3D, vous aurez l'impression d'y être.** Appréciez le branchement des manettes, le joypad digital et analogique, sans oublier la prise LAN pour jouer en réseau, et encore plus si affinités…



SCALEO 600i



Carte Vidéo nVIDIA Geforce 4Ti à 128 Mo DDR RAM
Appréciez la haute qualité et la grande fluidité des images.

2 prises USB en façade
Branchez vos manettes de jeux, Webcams...

Prise LAN
Essayez sa connexion réseau 10/100 Mbits pour vos jeux en réseau.

Souris optique et Joypad Thrustmaster
Gagnez en fiabilité et en précision.

2 grands classiques du jeu
Découvrez Baldur's Gate II et No One lives forever.

à partir de
1 499 € TTC

Modèle présenté :
Processeur Intel® Pentium 4® à 2.40 Ghz - Disque dur 60 Go - 256 Mo DDR RAM - Graveur de CD-RW 48x16x48 - Lecteur DVD 16x - nVidia Geforce 4Ti à 128 Mo DDR RAM avec entrée et sortie vidéo - Modem 56 K - Enceintes actives 120W - Réseau LAN 10/100 Mbps - Logiciels Microsoft® Windows® XP, Worksuite 2002 incluant Encyclopédie Encarta 2002, Word 2002, Money, Picture It, Autoroute… Ecran 17 pouces CRT inclus. Ecran 15 pouces TFT en option : + 400 €.
Fujitsu Siemens Computers recommande Microsoft® Windows® XP.

Thema photo — Thema music



Thema game

Intel®, le logo Intel Inside® et Pentium® sont des marques commerciales ou des marques déposées de Intel Corporation ou de ses filiales aux Etats-Unis et dans tous les pays. Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles. Offre valable dans la limite des stocks disponibles. Fujitsu Siemens Computers se réserve le droit de modifications sans préavis. SINGAPOUR. Crédit Photos : Elke HESSER

Le Processeur Intel® Pentium® 4 à 2.40 Ghz booste les performances de la carte vidéo 3D incluse dans le SCALEO 600i Game.

Pour connaître les points de vente participants, contactez-nous au 0810 888 555 (prix appel local) ou visitez notre site : www.fujitsu-siemens.fr





Contenu du CD n°2

Avertissement : certains fichiers ayant été ajoutés ou supprimés au dernier moment peuvent ne pas être présents dans cette liste.

Les sharewares et autres fichiers

LES SHAREWARES AUDIO

Répertoire \DATA\SHAREWARES\AUDIO

winampskin.zip : Skins pour Winamp 3

LES SHAREWARES COMMUNICATION

Répertoire \DATA\SHAREWARES\COMMUNICATION

LeechGet.exe	LeechGet 1.0 RC3 Build 1420
mailwasher2b14.exe	MailWasher 2.0.14b
ncsetup.a1000.exe	Netcaptor 7.0.2 Final

LES SHAREWARES DRIVERS

Répertoire \DATA\SHAREWARES\DRIVERS

aspi_v472a2.exe	ASPI drivers pour Windows version v4.72

LES SHAREWARES GRAPHISME

Répertoire \DATA\SHAREWARES\GRAPHISME

Vous trouverez dans ce répertoire des dizaines de fonds d'écran qui ne sont pas répertoriés ci-dessous, faute de place, ainsi que les fichiers suivants :

smoovy6.zip	5 Wallpapers
vs-tx312.exe	Tripex3 3.12 Plugin pour WinAmp

LES SHAREWARES JEUX

Répertoire \DATA\SHAREWARES\JEUX

(3) PorcoRosso.zip	Carte pour Warcraft III
beta26_upgrade.zip	Urban Terror Beta 26, un mod pour Quake 3
farm_cache.zip	Mappack pour America's Army : Operations Recons
tfmp03.zip	Team Factor Mappack 3
war3_(4)Blood-Forest.zip	Carte pour Warcraft III
WildWest113Patch_PC.exe	Patch 1.12 à 1.13 pour Wild West
wildwest_v1.12.exe	Wild West 1.12 (mod Wolfenstein)

LES PATCHES

Répertoire \DATA\SHAREWARES\PATCHES

arx_patch_v1_14_fr.exe	Arx Fatalis v1.14
gr_french_patch_3.exe	Patch 1.3 pour Ghost Recon
GR_Patch_4.exe	Patch 1.3 à 1.4 pour Ghost Recon
heroes4v20to22GSfr.exe	Patch 2.0 à 2.2 pour Heroes IV : the Gathering Storm
hitman2_101_fr.exe	Patch 1.01 pour Hitman 2
ironstorm_patch1_02.exe	Patch 1.02 pour Iron Storm
medievaltw_v1.1_us_euro.exe	Patch 1.1 pour Medieval : Total War
nolf2_update_fr_10_11.exe	Patch 1.0 à 1.1 pour No One Lives Forever II VF
pow_english_launcher.exe	Patch Prisoner of War
TheGladiators_Patch_FR_1_1.exe	Patch Solo 1.1 pour The Gladiators
TheGladiators_Patch_Multi_FR_1_1.exe :	Patch Multi 1.1 pour The Gladiators
ut2003-winpatch2136release.exe	Patch 2136 pour Unreal Tournament 2003
war3patches_104a_francais.exe	Patch 1.04a pour Warcraft III
wolf_update_1_4.exe	Patch 1.4 pour Return to Castle Wolfenstein

LA PHARMACIE

Répertoire \DATA\SHAREWARES\PHARMACIE

Outils de desinfection.zip	19 outils de désinfection gratuits
powarc800.exe	PowerArchiver 2001, Version 8
winhex.zip	WinHex 10.5
winhex-f.zip	WinHex 10.5 Manuel d'utilisation au format Acrobat Reader

LES SHAREWARES UTILITAIRES

Répertoire \DATA\SHAREWARES\UTILITAIRES

getright50beta1.exe	GetRight 5.0 beta 1
Niluje Software pack 2.zip	Niluje Software Pack 2
SandraStd-OCS-9260.exe	Sandra 2003
tcmd550.exe	Total Commander 5.5
tvtool68.zip	TVTool 6.8.2
unstopcp.zip	Unstoppable Copier 1.0
zplay290.exe	Zoom Player 2.90

RESPONSABILITÉS

Le CD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, HDP n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ce CD-Rom et des programmes qu'il contient. HDP ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de HDP ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

DROITS D'AUTEUR

La reproduction, par quelque moyen que ce soit, des musiques et des pages graphiques présentes dans l'interface est strictement interdite. Ces éléments appartiennent exclusivement à leurs auteurs respectifs.

Note sur LES SHAREWARES

Les sharewares sont des produits complets, diffusés dans leur version intégrale. Ce mode de diffusion vous permet de les tester et de décider si, oui ou non, leur achat vous intéresse. En contrepartie, si vous avez effectivement l'intention d'utiliser le programme fréquemment, vous vous engagez à l'acheter via la procédure fournie dans le soft ou le fichier texte qui l'accompagne. Les sharewares coûtent rarement plus de 20 euros et leurs auteurs n'ont souvent que cette source de revenu. Alors, pensez-y !

Comment décompresser et lancer LES FICHIERS COMPRESSÉS DU CD sans passer par l'interface ?

Les fichiers sharewares (ou autres) dotés de l'extension .ZIP nécessitent d'être décompressés avant d'être utilisés. La méthode la plus simple est d'utiliser JOYLIST.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\ du CD. Ce programme permet de décompresser (« deziper ») ces fichiers là où vous le lui indiquez. Pour les lancer par la suite, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable. L'autre méthode consiste à passer par l'un des gestionnaires d'archives se trouvant dans le dossier \DATA\SHAREWARES\PHARMACIE\ ou UTILITAIRES du CD n°2 (rubrique Pharmacie ou Utilitaires de l'interface). L'installation d'un de ces logiciels effectuée, vous n'avez plus qu'à double-cliquer sur le fichier ZIP qui vous intéresse, ou bien à utiliser le menu contextuel avec le bouton droit de la souris, et à en extraire son contenu.



CHOISIE PAR LES JEUX - ÉLUE PAR LES JOUEURS

Paris-Dakar™ Rally
Compatible Creative EAX ADVANCED HD
Secret Service: In Harm's Way
Compatible Creative EAX ADVANCED HD
Shadow Force: Razor Unit™
Compatible Creative EAX ADVANCED HD
Mafia™
Compatible Creative EAX ADVANCED HD
Neverwinter Nights™
Compatible Creative EAX ADVANCED HD
Grand Theft Auto® III
Compatible Creative EAX ADVANCED HD
Soldier of Fortune® II: Double Helix
Compatible Creative EAX ADVANCED HD
Hitman 2 Silent Assassin™
Compatible Creative EAX ADVANCED HD
Unreal® Tournament 2003
Compatible Creative EAX ADVANCED HD
Star Wars® Jedi Knight® II – Jedi Outcast™
Compatible Creative EAX ADVANCED HD







CREATIVE®

Grâce à l'EAX® ADVANCE HD™ et au système Surround 6.1 de la Sound Blaster Audigy 2, vous entendez tous vos ennemis bien avant qu'ils ne vous repèrent. Cette véritable carte son 24-bits est de plus certifiée par le label de qualité THX®. De quoi faire toute la différence entre la victoire et la défaite.

www.europe.creative.com/audigy2

© Copyright 2002. Creative Technology Ltd. Creative et Sound Blaster sont des marques déposées et Audigy est une appellation commerciale de Creative Technology Ltd.
Dolby est une marque déposée de Dolby Laboratories. THX est une marque déposée de THX Ltd.

COURRIER

Que sont-ils devenus ?

Savez-vous quand la bêta de Planetside commencera par hasard ? Le jeu sortira début 2003... je me demandais si ça n'allait pas tarder. (J'attends ce jeu avec impatience, mais vous l'aurez peut-être remarqué).

U-turn

Pour ceux qui n'ont pas suivi l'affaire, Planetside sera un jeu de science-fiction massivement online et, pour une fois, orienté action. C'est Verant et Sony qui préparent la tambouille : la joyeuse équipe d'EverQuest. Mais le bêta-test, comme ça se passe presque systématiquement, ne sera annoncé qu'au tout dernier moment, sur le site du développeur. C'est d'ailleurs pour cette raison que nous n'annonçons que très rarement les bêta-tests dans le magazine : le temps que le mag soit imprimé, les inscriptions sont déjà closes. La meilleure solution pour ne pas rater le bêta-test de Planetside est de s'inscrire à leur newsletter : http://planetside.station.sony.com.

Raz-de-marée. Les mécontents qui ne veulent pas d'un DVD à la place des deux CD ont dû se passer le mot, ou alors réaliser tous ensemble et comme un seul homme, trois mois après notre annonce, que de grands changements se profilaient. Mais rassurez-vous, ça va finalement mettre beaucoup plus longtemps que prévu à se mettre en place, et ce ne sera pas, comme nous l'avions annoncé un peu prématurément, pour le début de l'année. Vous serez de toute façon averti dès que nous en saurons un peu plus long à ce sujet. Ah là là, que d'émois. On n'est pas passé loin de l'émeute.

monsieur pomme de terre

Qui veut monter un musée ?

Il y a quelque temps, j'ai vidé mon grenier de toutes les vieilles boîtes de jeux que je conservais depuis des lustres et j'avoue avoir lâché une larme lorsque j'ai dû me débarrasser de ces deux bons mètres cubes pour faire de la place. Bien sûr, je n'ai pas pu jeter Ultima V, et bien d'autres jeux qui représentent tant pour moi. Donc, je me demandais si vous ne connaissiez pas un collectionneur de « vieux jeux ». Un vrai passionné de l'histoire graphique, un féru de la conservation, quelqu'un qui aurait envie de monter un musée du jeu vidéo.

Claire Bidule Tictactoc

Avis à la population ! Si de tels projets existent ou sont en chantier, faites-nous le vite savoir : courrier@joystick.fr

L'adresse, c'est courrier@joystick.fr pour l'e-mail. Pour le papier quadrillé avec la petite marge à gauche, c'est :
Joystick, Courrier des lecteurs, 124, rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex

CD ne marchant pas, commande d'anciens numéros : 01.41.34.87.75

Les adresses électroniques de tous les membres de l'équipe se trouvent sur notre site : **www.joystick.fr** *Cliquez sur « Contact ».*

Propositions de programmes, images, maps, etc. à intégrer au CD de Joy : **cdrom@joystick.fr**

Pour tout litige concernant matériel ou logiciel, n'hésitez pas à contacter la Direction Départementale de la Concurrence de la Consommation et de la Répression de Fraudes (DDCCRF) de votre département (coordonnées dans l'annuaire). Vous trouverez également nombre de renseignements précieux sur le site **www.admifrance.gouv.fr**

Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquants, etc. : SERVICE ABONNEMENT BP2 – 59718, Lille Cedex 9 Tél. : 01.55.63.41.15 Fax : 01.41.34.93.90

Tips, soluces, astuces, etc. : **crack@joystick.fr** *Par courrier, spécifiez sur l'enveloppe : JEUX CRACK*

Voici plusieurs mois que je patiente. J'attends Homeworld 2 « the come back » et toujours rien à l'horizon

Dartalmer

Oh que nous l'attendons celui-là nous aussi, d'autant qu'Haegemonia s'est avéré bien décevant. Un peu de patience cependant, Homeworld 2 suit tranquillement le cours de son développement. http://well-of-souls.com/homeworld/hws/hw2/. En attendant, vous trouverez une news sur la bête dans ce numéro.

Bonjours,
J'ai lu l'article sur le jeu Battlecruiser Millenium (Joystick n°137 p. 60) et depuis, je recherche désespérément ce jeu mais je ne le trouve nulle part. Personne n'a entendu parler non plus de son add-on qui était pourtant annoncé pour cet été. Est-il retardé ? Y a-t-il d'autres jeux dans le même genre, où l'on serait totalement libre de se balader dans l'espace ou d'atterrir sur des planètes ?

Frédéric

Non, Battlecruiser Millenium est un jeu vraiment à part, tout comme son auteur, Derek Smart. Celui-ci déteste les éditeurs de jeux vidéo, suite à des déboires avec Gametek. Il n'est donc pas pressé de vendre sa licence. En attendant qu'il décolère, il est possible de commander son jeu (encore très buggé) sur sa homepage www.3000ad.com

Le Java de Broadway

J'aimerais programmer de petits jeux en HTML, mais je ne sais pas par où commencer. Est-ce qu'il y aurait un livre valable dans le commerce consacré au Java Script ? Quelque chose d'assez simple parce que je débute.

Ello

Oui, mais ce n'est pas si simple, le Java. La solution pour les débutants consiste à bidouiller des routines déjà existantes. La lecture de « Le Java Script Pour les Nuls » devrait être suffisante pour arriver à ce résultat. Leur bouquin est vraiment très bien. Pour aller plus loin et coder vos petits jeux de A à Z, il faudra par contre vous goinfrer quelques gros pavés de chez O'Reilly. www.oreilly.fr



1 Rédigez
un message SMS en tapant COMMANDER suivi d'un espace puis de la référence du logo ou de la sonnerie de votre choix.
Exemple : COMMANDER YODA

2 Envoyez
votre SMS à Nokia au numéro :

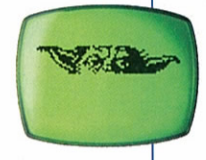
2 10 10	80 111	2 10 11
Si vous êtes client	Si vous êtes client	Si vous êtes client








3 Recevez
directement sur votre téléphone Nokia le logo ou la sonnerie commandé et enregistrez le logo ou la sonnerie sur votre mobile en suivant les instructions qui s'affichent à l'écran.



Prix maximum par logo et sonnerie : 1,50 EUR par envoi hors coût d'un SMS [1]
Ce coût est directement ajouté à votre facture téléphonique (ou déduit de votre recharge prépayée), tout comme le coût d'envoi du SMS.

Le Mag Nokia : tout ce qu'il faut voir et savoir pour personnaliser son mobile Nokia !

Pour recevoir le Mag Nokia chez vous, envoyez un SMS [2] au 06 09 28 47 48 en précisant : NOKIA . votre nom . votre prénom . votre adresse





LOGOS OPÉRATEUR







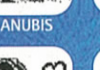


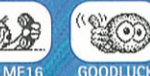


FASTLOGO · TATTOO · UNIFLOW · SPEEDPIG
YODA · NOKIA1 · CUPID · ELEPLOVE
BABYDINO29 · HEY · LIZARD83 · SCORPION
LANFEUS2 · CUBITUS1 · WASHING · REXEYES

FONDS D'ÉCRAN

















TRIBO2 · ANUBIS · FIEHEART · HAIRY · LANFEUS9
MERMAI · LUVYA · CALLME16 · GOODLUCK · DRAGONY
FORCE · FIREBIRD · LOVEYOU65 · TREXEYES · DOG001
JARJAR · FOXSORRY · DUDE · ALIENS · LUVSCRIPT
FOXFAST · BOOSKULL · SURFER94 · FOXBIG · DAGGER

SONNERIES

R&B-RAP

	Références		Références
Qui est l'exemple ?	QUIESTLE	Family affair	FAMILYAF
5, 9, 1	591	Miss California	MISSCALI
Funky Maxime	FUNKYMAX	Fallin'	FALLIN
Without me	WITHOUTM	What's luv	WHATSLUV
The real slim shady	REALSLIM	I'm gonna be all right	IMGONNAB
Because I got high	BECAUSEI	Always on time	ALWAYSON
Gangsta Loving	GANGSTAL	Cleaning out my closet	CLEANING72
U remind me	UREMINDM	I need a girl	INEEDAGI

DISCO-DANCE

Au soleil	AUSOLEIL
The Ketchup song	ASEREJE
Stach Stach	STACHSTA
Murder on the dance floor	MURDERON
Like a prayer	LIKEAPRA
Love don't let me go	LOVEDON
Get the party started	GETTHEPA
Kiss kiss	KISSKISS
Whenever, whereever	WHENEVER
Indie Walk	INDIEWAL
Musique	MUSIQUE
When you look at me	WHENYOUL
Y.M.C.A.	YMCA53
Underneath your clothes	UNDERNEA
Love at first sight	LOVEATFI
A thousand miles	ATHOUSAN

ROCK-POP

How you remind me	HOWYOURE
Smooth Criminal	SMOOTHCA
Smoke on the water	SMOKEONW
Manhattan - Kaboul	MANHATTA
Mao Boy	MAOBOY
Original prankster	ORIGINAL
Tainted love	TAINTEDL
Clint Eastwood	CLINTEAS
J'ai demandé à la lune	JAIDEMAND
L'aventurier	LAVENTUR
Comme un boomerang	COMMEUNB
Que je t'aime	QUEJETAI
C'est une belle journée	CESTUNEB
Bad boy for life	BADBOYFO

TV-CINÉMA

Les Simpsons	SIMPSONS14	Les Schtroumfs	SMURFS61
La Panthère Rose	PINKPANT	Maya l'abeille	MAYALABE
Mission Impossible	MISSIONI	La Petite Maison dans La Prairie	PRAIRIE26
Star Wars	STARW	Inspecteur Gadget	GADGET
La Marche Imperiale	IMPERIAL	La Famille Addams	ADDAMSFA
Magnum	MAGNU	James Bond	BOND46
Le Flic de Beverly Hills	AXELF	Capitaine Flam	CAPITAIN
Le Parrain	GODFATHE	L'agence tout risque	ATEAM
Benny Hill	BENNYHIL	L'Exorciste	TUBULAR
Rocky	ROCKY	Macgyver	MACGYVER
Starsky&Hutch	STARSKY61	Wake up (from Matrix)	WAKEUP39



*Pour Relier les Hommes. Copyright© 2002. Nokia. Tous droits réservés. Nokia et Nokia Connecting People sont des marques déposées de Nokia Corporation. Les modèles de téléphones Nokia suivants prennent en charge les fonds d'écran, les logos opérateur et les sonneries : téléphones Nokia 3310, 3330, 3410, 3510, 5210, 5510. Les téléphones Nokia 3210, 6110, 6130, 6150, 6210, 6310, 6310i, 6510, 7110, 7650, 8810, 8210, 8310, 8850, 8890, 8910, 9110i, 9210, 9210i prennent en charge les logos opérateurs et les sonneries. Les téléphones Nokia 5110 et 5130 prennent en charge les logos opérateurs et les téléphones Nokia 8110i et 9000i prennent en charge les sonneries. Document et photos non contractuels. (1) Prix TTC variable selon les opérateurs. Les spécifications et le prix des logos et sonneries sont susceptibles d'être modifiés sans préavis. Service dépendant du réseau. (2) Tarif normal, coût d'envoi selon opérateur et abonnement. Les conditions générales des services Nokia, qui s'appliquent à ce service, sont disponibles sur www.nokia.fr. L'utilisation des services Internet requiert une connexion Internet. StarWars © 2002 Lucasfilm Ltd. & TM. Tous droits réservés. Utilisation avec autorisation. Garfield © PAWS. Tous droits réservés. CUBITUS © 2002 Dupa - n.v. DARGAUD - LOMBARD s.a. – TREIZE © 2002 Vance / Van Hamme - n.v. DARGAUD - LOMBARD s.a. - Fievel TM & © Universal Studios & U-Drive - LANFEUST © Arleston / Tarquin - SOLEIL - Minority Report © 2002 Twentieth Century Fox and Dreamworks Llc. Tous droits réservés. The Fast and The Furious ™ & © Universal Studios. Le retour de la Momie TM & © Universal Studios. Jurassic Park TM & © Universal Studios & Amblin.

Neverwinter Nights : la 5e prophétie

Brave moine qui me lisez, je vous envoie d'urgence cette missive à l'aide de ma buse : fervent joueur de la Quatrième Prophétie (T4C), j'apprends qu'il finit avec notre année 2002. Je recherche donc un autre jeu de ce type, c'est-à-dire un JDR persistant et massivement online, peuplé de créatures parlant notre noble français et, mais bon il ne faut pas non plus rêvasser, pas trop cher.
Veuillez agréer, noble Sir, mes sentiments les plus honorés

Marquis Kibir

Depuis quelque temps déjà, les deux jeux massivement online qui ont notre préférence sont Asheron's Call et Anarchy Online. Reste que dans ces deux cas, il faut s'abonner pour y jouer. Une solution alternative (et pleine de bon sens) pour les joueurs de la quatrième prophétie est proposée sur ce site : http://t4c-nwn.hopto.org/. Elle consiste à recréer tout l'univers de T4C avec Neverwinter Night.

Bouts de trucs en vrac

Je pense que vous devriez mettre la démo de Doom III sur les CD de votre nouveau joystick.

Pat Ptaz

Hum... c'est John Carmak qui serait content. La « démo » de Doom III qui se balade en ce moment sur le Net est une vieille version piratée datant de l'E3. La fuite viendrait d'un célèbre fabricant de cartes vidéo. Id Software a vu tout rouge d'autant que, si l'on peut se faire une idée de la qualité stupéfiante du moteur graphique, l'I.A., elle, n'est pas activée, ce qui n'est pas très vendeur. Des patches, officiels eux, devraient sortir pour rendre cette « démo malgré elle » plus présentable. Mais tant qu'il s'agira d'une version warez, pas question de l'inclure à nos CD.

Je voudrais bien savoir ce que devient le matos testé dans le mag ?

Chatissus

Nous aussi. Il avait l'air bien le joystick bluetooth de Logitech.

Pourquoi Fishbone n'écrit-il plus de tests ? Il a beaucoup d'humour. C'est dommage.

Antoine

C'est vrai qu'il a beaucoup d'humour notre sacré Fish. Maintenant qu'il est passé chef, c'est lui qui relit nos textes. (Note à Fish : tu m'ajouteras des vannes ici, merci, et des drôles, pas des jeux de mots pourris comme la dernière fois (ndFish : mes jeux de mots ne sont pas pourris, ils sont différents, c'est tout)). Il les corrige, il rajoute des blagues avec amour... et c'est nous qui signons à sa place. (Note à Fish : ici trouver une chute marrante, merci (ndFish : heu...attends, ah si, Ta Race est un idiot. Et Ackboo aussi)).

www.joystick.enfer

Je voudrais juste savoir si vous comptiez un jour rouvrir le site Web de votre magasine. En fait, de temps en temps je me surprends à retourner à l'adresse www.joystick.fr juste pour voir, pour espérer. Que s'est-il passé ?

Jonathan

Nous pensions que ça finirait par se tasser, mais c'est tout le contraire qui se produit : vous êtes de plus en plus nombreux à demander des explications sur la fermeture du site, à réclamer sa réouverture. Ce regain d'intérêt coïncide d'ailleurs étrangement avec la décision d'un autre site français, www.gamekult.com, de passer en payant. Le problème que joystick.fr a rencontré est tristement classique : nous avions vu trop grand, il n'était pas rentable. Avec l'effondrement du prix de la publicité sur le Net, les coûts des équipes techniques et éditoriales ne pouvaient plus être supportés ; il a fallu être réalistes et fermer. Il est possible qu'un nouveau site, plus modeste, réapparaisse un de ces jours. Nous fondons d'ailleurs quelques solides espoirs sur la lettre qui suit :

Si tu ve je pe te programmer la page web du site Joystisck
Répond moi @+

Louis

CRAZY ABONNEMENTS

N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC



+ DE 38 % DE RÉDUCTION

BULLETIN D'ABONNEMENT

À retourner accompagné de votre règlement, dans une enveloppe affranchie à : Joystick - BP 50002 - 59718 LILLE Cedex 9

1 an/11 nos de Joystick - 39,90 €



au lieu de ~~64,90 €~~ (1), soit **4 mois de lecture gratuite !**

ST470

Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick** par :

❑ Chèque bancaire ou postal ❑ Mandat-lettre

❑ CB n° ____ ____ ____ ____ Expire le : __ __

Nom : ______________________________

Prénom : ______________________________

Adresse : ______________________________

Ville : ______________________ Code postal : _____

Date de naissance : __ __ 19__ Tél : ______________

e-mail : ______________________________

Date et signature obligatoires :

Offre d'abonnement réservée à la France métropolitaine, valable jusqu'au 30 juin 2003. Pour l'étranger, nous consulter : 01 55 63 41 15 ou par e-mail : abonnementsjoystick@hfp.fr. (1) Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux. Conformément à la loi Informatique et liberté du 6 janvier 1978 (Article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ❑.



COLLECTION STUDIO GHIBLI

Après Princesse Mononoké, rejoignez Chihiro en vidéo dans cette fantastique épopée.

COLLECTION STUDIO GHIBLI

UN FILM DE HAYAO MIYAZAKI

LE VOYAGE DE CHIHIRO

Retrouvez le 27 novembre en DVD, DVD exclusif et VHS cette magnifique fresque où se mélangent fantaisie et poésie, actualité et réflexion...

Le DVD exclusif est présenté dans un packaging transparent et il comprend un unique morceau de pellicule (certifié par Gaumont) incrusté dans un écrin et numéroté.

スタジオジブリ作品
STUDIO GHIBLI





© 2001 Nibariki - TGNDDTM © Buena Vista Home Entertaiment, Inc.



Arx Fatalis Patch 1.14 (français)

Les rigueurs hivernales amènent le premier gros patch pour Arx Fatalis, et enlève quelques bugs pouvant s'avérer gênants. Il modifie plein de trucs. Il permet le vol dans les coffres des boutiques fermées. Un ennemi qui meurt empoisonné par nos soins nous rapporte enfin de l'expérience. Les sorts de bénédiction ne sont plus cumulables (dommage pour le pick lock). Apparition de deux parchemins d'enchantement une fois que le météore est détruit (au cas où le joueur n'en aurait pas sur lui). La touche Entrée du pavé numérique pourra maintenant être assignée dans le menu des contrôles, et tous les livres ont désormais le bon icone dans l'inventaire du joueur. Certains PNJ morts dans Arx se relevaient, ce ne sera désormais plus le cas. Les nouveaux tutoriaux sont ajoutés au carnet de bord, l'une des pierres d'Ackbaa pouvait disparaître (oh la conne) et cela n'arrivera plus. Et pour finir sur une note d'humour, quelques fautes d'orthographe en français ont été corrigées (mais quel genre de personnes peut bien passer son temps libre à corriger les fautes dans les jeux ?). Se trouve au http://ds1.jowood.at/arxfatalis/arx_patch_v1_14_fr.exe (2,6 Mo).



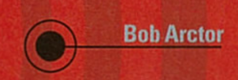


Patch Les Sims entre chiens et chats

Le monde entier, fébrile, avait les yeux tournés vers Maxxis en attendant le premier patch pour the Sims entre chiens et chats pour enfin pouvoir attaquer l'Irak. Au programme les fameux problèmes de fuite d'eau ne s'étendront plus sous les objets, on pourra à nouveau s'asseoir pour regarder la TV, la page de caractéristiques des humains n'affiche plus par erreur celle de leurs animaux (!), le memory leak qui ralentissait le jeu après plusieurs heures de fun ultime a lui aussi disparu. Voilà, j'ai fait plus que mon devoir en vous parlant de ce patch. Patch (européen) dispo ici : http://thesims.ea.com/downloads/getfile_sri.php?filename=ULPatch.exe (3,17 Mo).

C'est Noël. Correction : c'est presque Noël, mais c'est tout comme puisque ce mois nous apporte des patches pour deux de mes jeux préférés

patches



du moment : Arx Fatalis et WWII Online. Allez, je la boucle, le voilà, mon cadeau.

Patch WWII Online 1.70

Le patch 1.70 pour WWII online était l'un des correctifs les plus attendus de toute la communauté. Les raisons sont multiples et vous pourrez d'ailleurs les découvrir plus bas. Sachez toutefois qu'après l'installation, il se peut que vous ayez quelques problèmes de son (plus de bruits de moteur) avec des SB live. Dans ce cas, allez dans le panneau de config et mettez l'accélération hardware du son au minimum. Il existe une page qui explique en détail comment mieux configurer le jeu : www5.playnet.com/bv/wwiiol/dg_message.jsp?group_id=8810&parent_id=1799400

La version 1.70 apporte enfin la compatibilité avec Direct X 8.1 et quelques options graphiques comme le Transform and Lightning. Le jeu peut donc afficher de meilleures textures plus rapidement. On découvre aussi de nouveaux effets d'impacts de balles, des ondes de choc pour les explosions et autres. Côté terrain, on verra un nouveau système de multi-texturing et un nouveau mapping. Le patch rajoute aussi une trentaine de nouvelles villes au monde et trois terrains d'aviation. Côté gameplay, on trouve des caractéristiques inédites telles que la manœuvrabilité pour chacun des camions. Du côté des ajouts, on trouve comme nouveaux véhicules et armes le Bofor de 40mm, le Vickers Mk BI (tank léger), de nouveaux viseurs pour l'antitank français de 25 et des périscopes pour les commandants de chars. Les joueurs ayant un grade de capitaine ou au-dessus se verront aussi dotés de jumelles. Le patch est disponible en download sur la rubrique correspondante de www.wwwiionline.com ou avec l'auto-downloader (vérifiez que vous avez direct-X 8.1).







LOUEZ VOS JEUX VIDÉO !



WWW.METABOLI.FR

LOUEZ TÉLÉCHARGEZ JOUEZ

1 JEU à partir de **5,80 €**/mois

PACK **21 JEUX** **14,80 €**/mois

« Révolutionnaire ! »
— Gen4

« Nous avons vu ça à l'œuvre sur des jeux comme Deus Ex, Ghost Recon, Hitman ou encore Supreme Snowboarding, et ça marche parfaitement : aucun ralentissement dans le jeu, aucun plantage à signaler, tous les niveaux se chargent bien comme prévu. »
— Joystick

« Tout se passe comme si vous installiez le jeu depuis le CD-Rom, sauf que le CD-Rom n'existe pas, [...] seuls les possesseurs d'une connexion haut débit (câble, ADSL,T1 et T3) peuvent profiter de ce service révolutionnaire, qui fonctionne plutôt bien. »
— JeuxVidéo Magazine

« Jouer aux jeux du commerce en trois clics de souris sans bouger de chez soi ? Non seulement c'est possible, c'est simple ... et ça marche ! »
— Overgame.com

« Location de jeux vidéo, enfin une réalité. »
— Gamekult.com

Amis du pacifisme et de la tolérance, ne lisez pas plus loin. Dans ces pages, il ne sera question que d'armes de guerre et d'assassinats de sang froid. Allez donc plutôt manifester sous la pluie pour la libération du Tibet ou une cause perdue de ce genre. Pour les autres en revanche, les joueurs normaux, ceux qui ne s'embarrassent pas de considérations morales, ne ratez pas ce qui va suivre. Car dans Splinter Cell, on va bien sûr joyeusement flinguer des divisions entières de terroristes, mais plus important, on va faire tout ça avec classe, style et élégance.

PAR ackboo



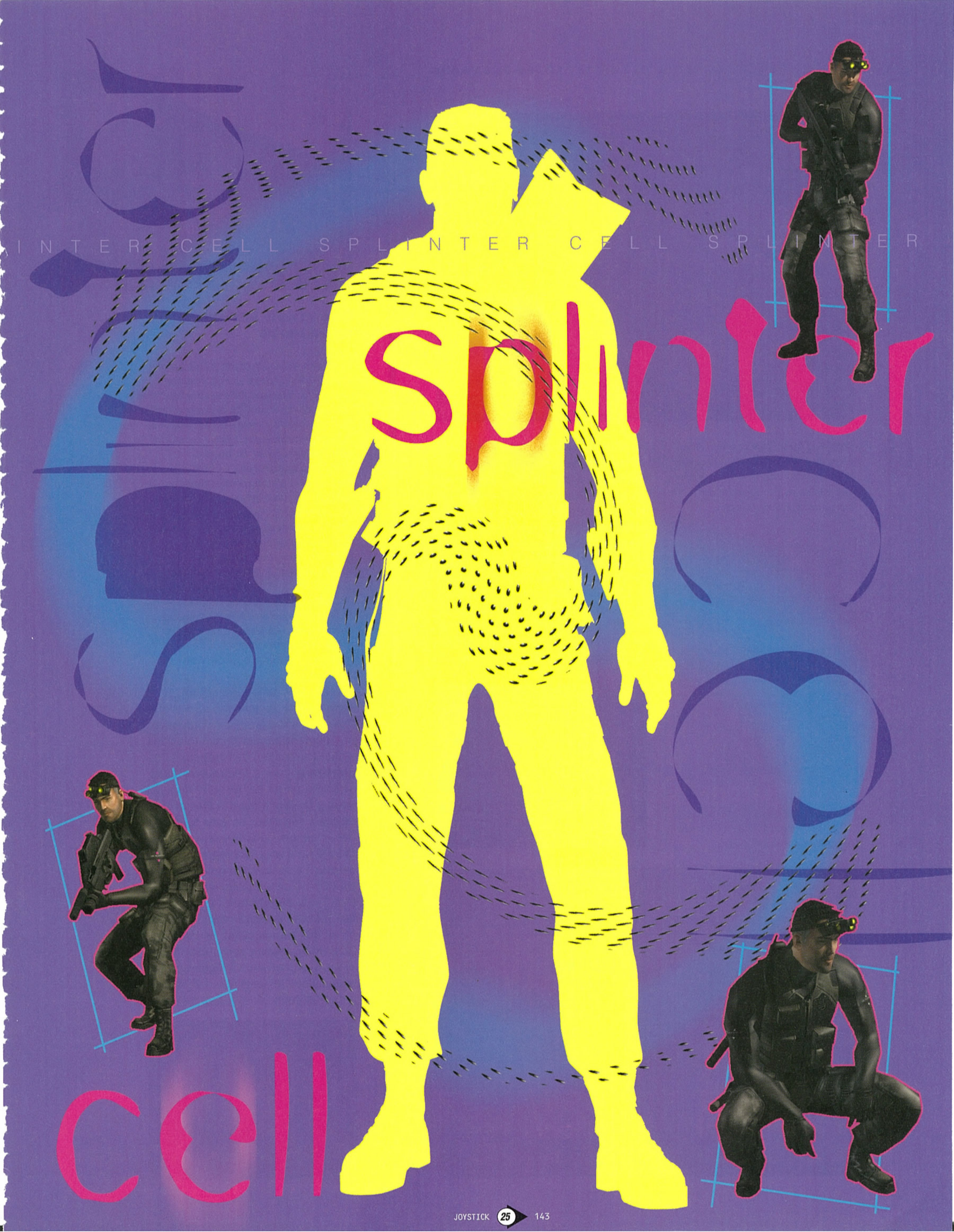
e vais peut-être me faire disputer par l'éditeur, car il me semble que le titre complet du jeu est Tom Clancy's Splinter Cell. Ça ne concerne peut-être que la version américaine, enfin bon, je ne sais pas trop, de toute façon, je suis trop un poète rebelle pour m'attarder sur ces détails. Moi, ce que je veux, c'est déclamer mes vers libertaires en jetant des cocktails Molotov sur les bourgeois. Cela dit, j'avoue que j'aime bien Tom Clancy. O.K., il est peut-être un tantinet militariste (ndlr : nan... si peu...), mais franchement, si vous n'avez pas lu « Tempête Rouge », alors autant dire que vous êtes passé à côté d'un des grands chefs-d'œuvre de la littérature contemporaine. Non, je dis ça très sérieusement en vous regardant dans le blanc des yeux. Splinter Cell, qui a donc été développé sous l'œil sévère de Clancy, va évidemment rentrer dans le moule du « technothriller » inventé par le célèbre romancier américain. C'est toujours la même recette : sur fond de crise géopolitique plus ou moins crédible, les États-Unis sont menacés par un pays étranger (généralement communiste ou arabe, allez comprendre pourquoi) et un homme providentiel – avant c'était Jack Ryan, ici ce sera Sam Fisher – sauve la patrie du ketchup grâce à son courage, son intelligence et du matériel de guerre dernier cri.

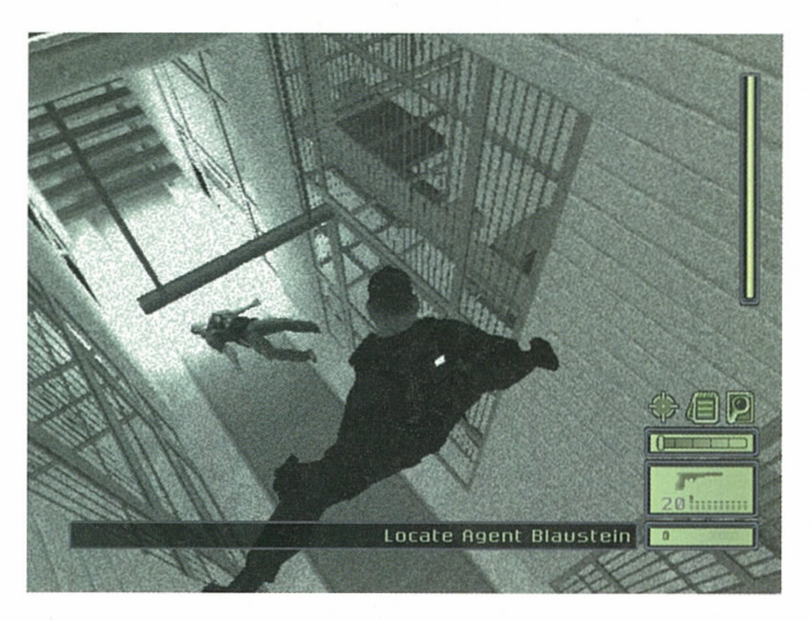
S P L I N T E R   C E L L   S P L I N T E R   C E L L   S P

Une pièce, DEUX GARDES, trois possibilités

Splinter Cell va nous envoyer parcourir le monde dans la peau d'un agent secret yankee, chargé de déjouer un sombre complot anti-américain ourdi par le gouvernement géorgien. On visitera des ambassades, des plates-formes pétrolières, des bases militaires, même un abattoir et le quartier général de la CIA, c'est vous dire si le planning sera chargé. Puisqu'on incarne un soldat d'élite, membre d'une agence dont le gouvernement ricain nie l'existence, on devra bien sûr effectuer toutes ces missions avec une discrétion maximale. Pas

GENRE : ACTION/INFILTRATION
ÉDITEUR : UBI SOFT
DÉVELOPPEUR : UBI SOFT MONTRÉAL
SORTIE PRÉVUE : DÉBUT 2003


INTER CELL SPLINTER CELL SPLINTER
splinter
cell



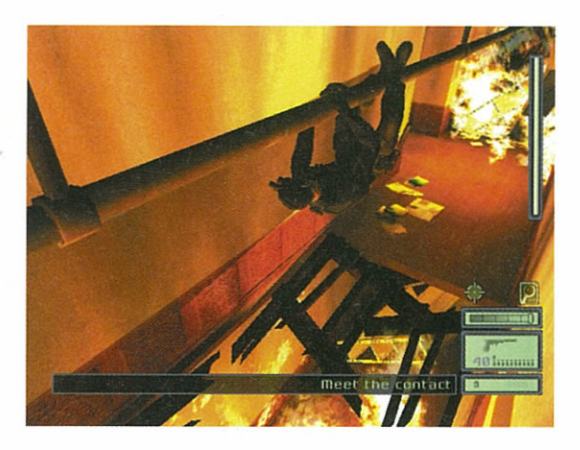
Ouais, c'est un petit peu la classe. J'ai essayé de faire ça dans le couloir de la rédaction, ça s'est terminé par une déchirure musculaire et deux semaines d'arrêt de travail.

question d'y aller au bazooka en faisant du strafe-jump, le jeu sera orienté 100 % infiltration à la manière d'un Thief ou d'un Metal Gear Solid, pour ne citer que les meilleurs titres du genre. Mais attention, il y aura une différence de taille : le gameplay sera très linéaire, il n'y aura généralement qu'un seul chemin à suivre pour atteindre les objectifs d'une mission. On sera loin des environnements complètement ouverts de Hitman 2, mais on sera en revanche complètement libre dans la manière d'aborder les points délicats qui se succéderont dans les niveaux. Et ce sera là toute la richesse de Splinter Cell. Un petit exemple ? Vous devez absolument passer un couloir dans lequel patrouillent deux affreux terroristes sanguinaires. Vous pourrez alors, au choix, tenter de les buter tous les deux d'une balle dans la tête avec le flingue à silencieux en vous tapissant dans l'ombre, ou bien passer par au-dessus sans vous faire repérer en vous agrippant à un tuyau. Si vous vous sentez l'âme d'un acrobate, vous pourrez tout aussi bien faire un grand écart facial entre les deux murs, attendre qu'un des gardes passe en dessous, lui tomber dessus pour l'assommer avant d'aligner son collègue au fusil automatique. Si vous êtes fan de gadgets high-tech, vous aurez même la



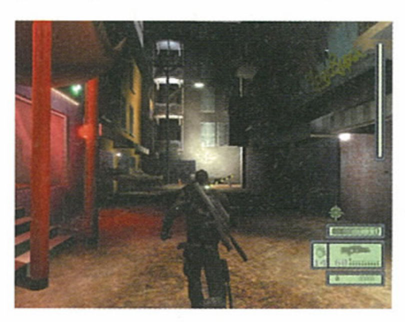
La descente en rappel fait aussi partie de l'impressionnante liste des compétences de Sam Fisher.

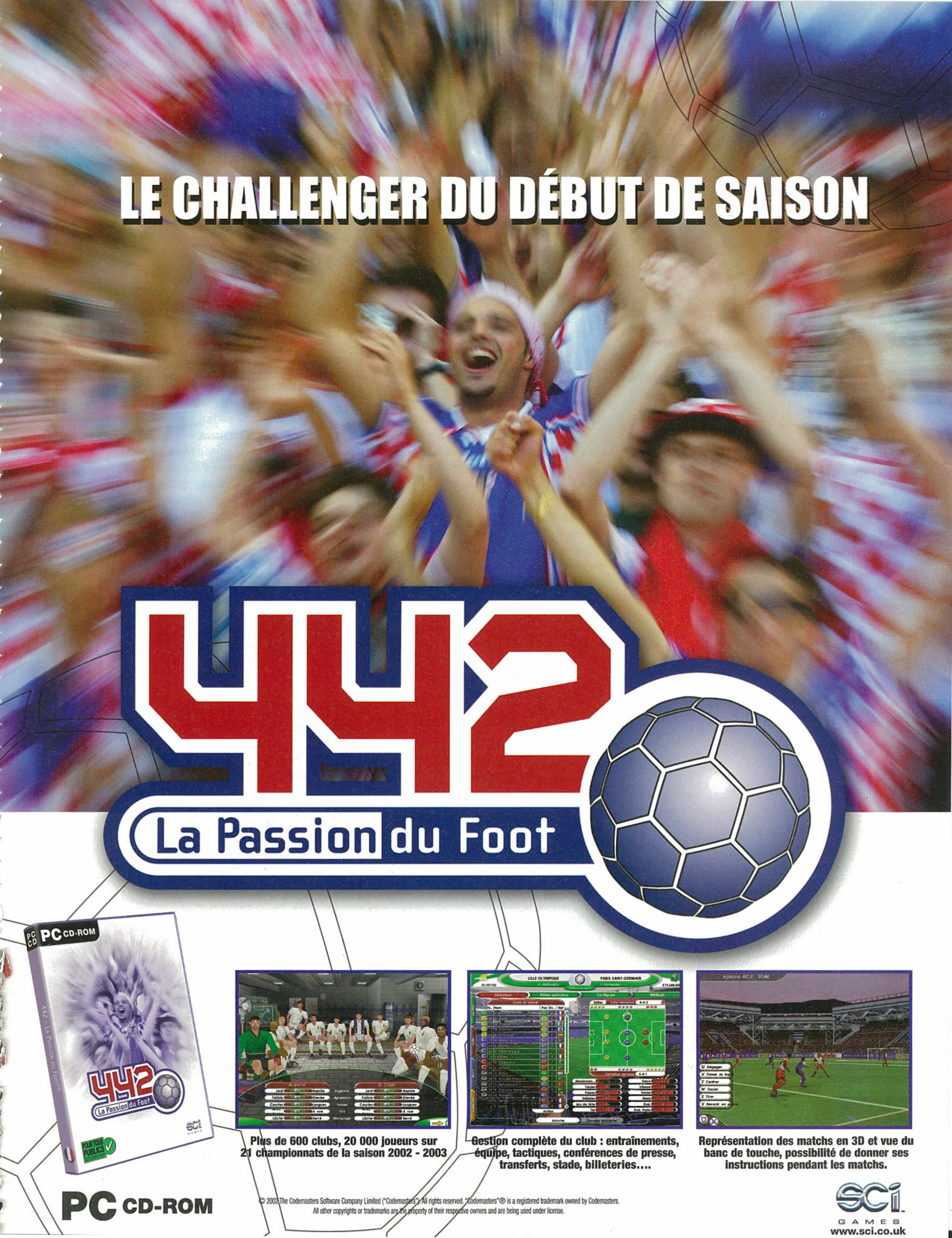




On a vu de la lumière, on est rentré

La lumière, ce sera le grand truc de Splinter Cell. On n'en est pas encore à la gestion totalement unifiée des éclairages, il faudra pour ça attendre que ID Software nous sorte Doom III, mais la somme des modifications apportées au moteur d'Unreal permet déjà de très belles choses. Un exemple : lorsqu'on passe près d'une fenêtre avec un store vénitien, chaque petite lamelle projette son ombre sur tous les autres éléments du décor. Idem lorsqu'un garde se balade entre une source lumineuse et un rideau : on peut carrément le voir bouger en ombres chinoises. Techniquement, c'est impressionnant, ça sert à faire de jolies photos d'écran, mais cela va aussi permettre de retrouver un gameplay à la Thief, dans lequel on devra toujours tenter de se cacher dans les coins sombres, en vérifiant son état de visibilité grâce à une petite jauge en bas à droite de l'écran.





LE CHALLENGER DU DÉBUT DE SAISON
442
La Passion du Foot
PC CD-ROM
Plus de 600 clubs, 20 000 joueurs sur 21 championnats de la saison 2002 - 2003
Gestion complète du club : entraînements, équipe, tactiques, conférences de presse, transferts, stade, billeteries….
Représentation des matchs en 3D et vue du banc de touche, possibilité de donner ses instructions pendant les matchs.
PC CD-ROM
© 2002 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters.
All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license.
SCi GAMES
www.sci.co.uk

possibilité d'envoyer une caméra contre un mur lui faire émettre un petit bruit pour attirer l'ennemi et endormir celui-ci grâce à un jet de gaz soporifique, à la russe.

PLUS BALÈZE que Solid Snake

Vous le voyez, l'éventail d'actions permises par le jeu est plutôt large, c'est son principal atout. Qu'il s'agisse de désactiver une caméra de surveillance, de passer une porte blindée, d'éliminer cinq gardes sans faire un bruit, on aura toujours le choix entre plusieurs méthodes. La panoplie de mouvements que peut effectuer Sam Fisher est impressionnante, même Solid Snake n'était pas aussi athlétique. En vrac, il peut courir, marcher silencieusement, s'agripper aux tuyaux, monter au grillage, se plaquer contre les murs, faire des roulades dans tous les sens, descendre des façades en rappel, prendre des ennemis en otages et s'en servir de bouclier humain... Une vraie petite gymnaste des pays de l'Est. Bien sûr, il sera possible de planquer les cadavres des soldats qu'on aura refroidis, ce sera même essentiel pour ne pas entendre l'alarme sonner comme une folle. L'arsenal sera tout aussi conséquent, on aura droit à plein de gadgets pour militaires fortunés comme les lunettes de visée nocturne et thermique (ces dernières permettront notamment de repérer les ennemis au travers des cloisons ou des faux plafonds), les caméras jetables qu'on balance sur les murs pour surveiller les angles morts, l'acide qui bouffe les serrures les plus résistantes, le fusil d'assaut du troisième millénaire, et plein d'autres appareils rigolos et coûteux dont on vous parlera plus en détail lors du test.

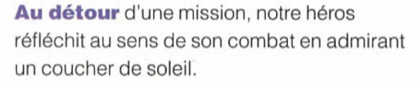




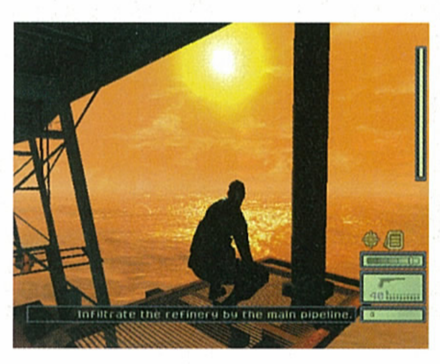
La prise d'otages est tolérée voire encouragée lorsqu'il s'agit de lutter contre les terroristes. Un peu paradoxal, mais bon...

GeForce2 MINIMUM

Pour la partie technique, Ubi Soft est passé chez le concessionnaire 3D le plus en vogue du moment, Epic, et s'est offert le moteur graphique d'Unreal dans sa dernière version. C'est à l'heure actuelle le moteur



Au détour d'une mission, notre héros réfléchit au sens de son combat en admirant un coucher de soleil.





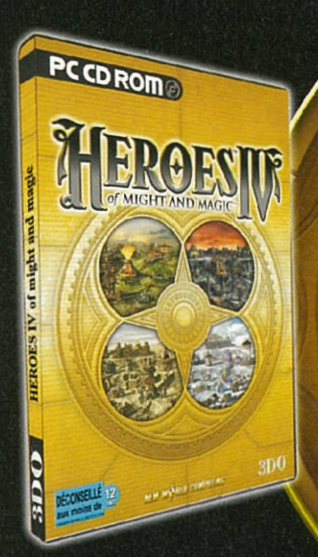
bigben interactive

Le coffret enfin disponible !

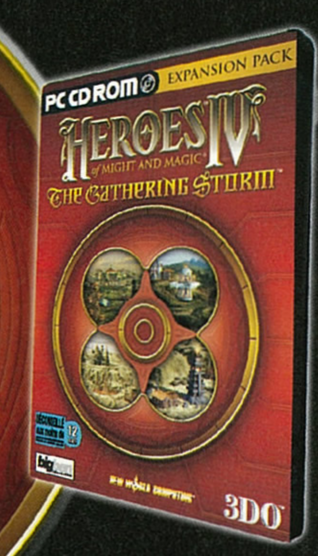
GOLD EDITION

L'ADD-ON

HEROES IV OF MIGHT AND MAGIC® & HEROES IV OF MIGHT AND MAGIC® THE GATHERING STORM™











Toutes les campagnes
Toutes les maps
Toutes les creatures fantastiques
Tous les sortileges !!!

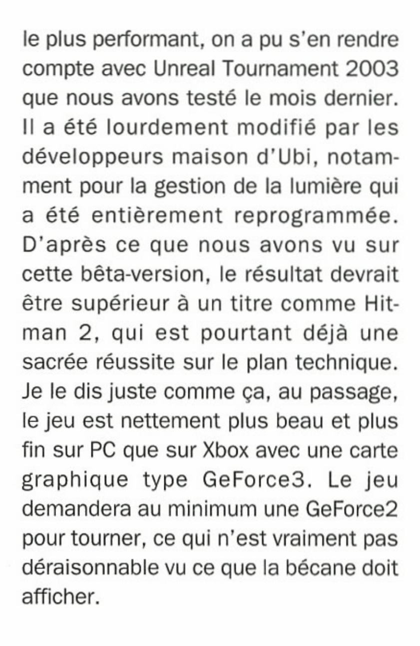


bigben

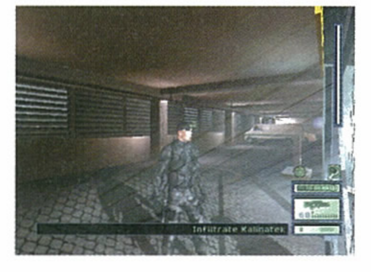
NEW WORLD COMPUTING®

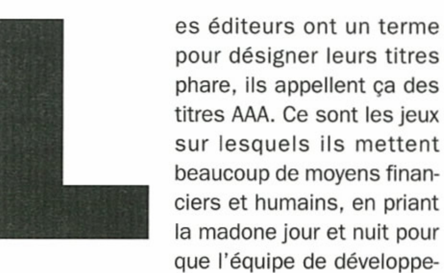
3DO™

(C) 2001 The 3DO Company. All Rights Reserved. 3DO, Heroes, Might and Magic and their respective logos, are trademarks and/or servicemarks of the 3DO Company in the US and other countries. All other trademarks belong to their respective owners. New World Computing is a division of The 3DO Company.



Deus Ex style : on pourra hacker les tourelles de défense pour les retourner contre les ennemis.



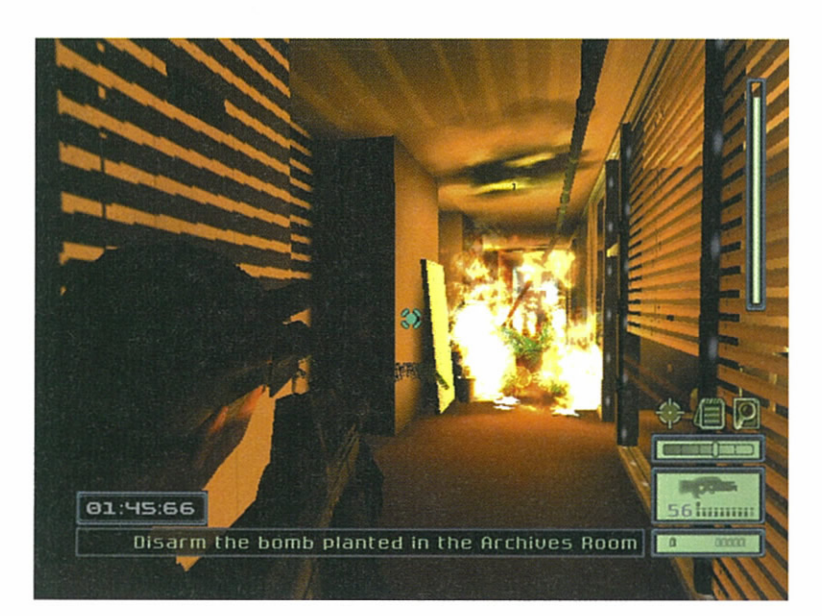


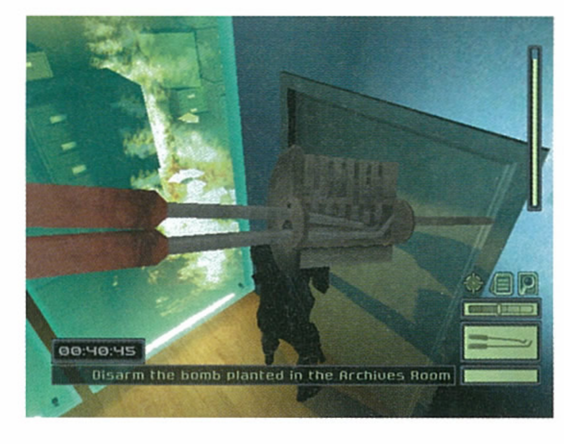
La vue de dos par défaut n'étant pas très pratique pour tirer, la caméra passera par-dessus l'épaule lorsqu'on voudra aligner précisément un ennemi.

le plus performant, on a pu s'en rendre compte avec Unreal Tournament 2003 que nous avons testé le mois dernier. Il a été lourdement modifié par les développeurs maison d'Ubi, notamment pour la gestion de la lumière qui a été entièrement reprogrammée. D'après ce que nous avons vu sur cette bêta-version, le résultat devrait être supérieur à un titre comme Hitman 2, qui est pourtant déjà une sacrée réussite sur le plan technique. Je le dis juste comme ça, au passage, le jeu est nettement plus beau et plus fin sur PC que sur Xbox avec une carte graphique type GeForce3. Le jeu demandera au minimum une GeForce2 pour tourner, ce qui n'est vraiment pas déraisonnable vu ce que la bécane doit afficher.

C'EST LONG, neuf missions ?

Les éditeurs ont un terme pour désigner leurs titres phare, ils appellent ça des titres AAA. Ce sont les jeux sur lesquels ils mettent beaucoup de moyens financiers et humains, en priant la madone jour et nuit pour que l'équipe de développement leur ponde un produit impeccable, bien calibré pour le marché. Splinter Cell rentre parfaitement dans cette catégorie. La réalisation promet d'être très haut de gamme, le gameplay 100 % infiltration a tout pour plaire à un large public, et je ne vois pas trop comment Ubi pourrait rater son coup.





Marrant ça : au lieu de crocheter automatiquement les serrures, on devra le faire à la main avec un système bizarre de combinaison de touches. Sur console, c'est plus réussi, on utilise le paddle analogique en sentant les vibrations des goupilles avec le force feedback.

Comme dans cet extraordinaire film de Steven Seagal dont j'ai oublié le titre, il sera possible de passer une fibre optique sous les portes pour savoir ce qui se cache derrière.



Ah si peut-être, un petit doute plane sur la durée de vie du jeu. On nous annonce neuf missions, ce qui fait un peu léger, mais elles devraient être énormes et les développeurs annoncent une vingtaine d'heures de jeu sur la version Xbox – durée de vie confirmée par nos collègues de Joypad qui viennent de finir le jeu – avec des sauvegardes par checkpoint. Sur PC, il se peut qu'on puisse faire des sauvegardes n'importe quand (aucune décision n'a été encore arrêtée à ce sujet), ce qui pourrait réduire dramatiquement la durée de la campagne... Mais si les bonnes décisions sont prises et que le jeu ne se termine pas en une nuit, il n'y a pas trop de soucis à se faire, Splinter Cell s'annonce tout simplement comme un excellent titre.



L'ULTIME REFERENCE DES JEUX DE ROLES SORT ENFIN DE L'OMBRE !

"L'un des RPG de l'année, tout simplement."
Joystick : 8/10

"Un vrai bonheur"
Gen4PC : 92%

"Un jeu à ne pas rater"
PC Jeux : 89%

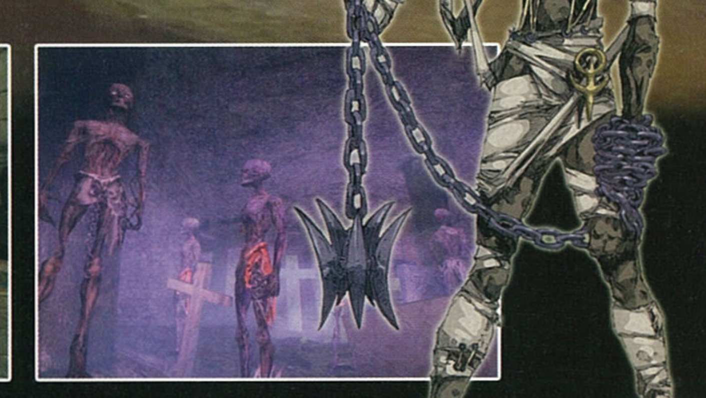
"Arx Fatalis est un titre merveilleux"
jeuxvideo.com : 19/20

Big-Hit !
gamekult.com : 9/10

Choix de la rédaction
Jeux Video Magazine : 17/20

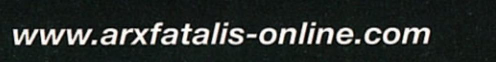














PC CD ROM

©2002 by Arkane-Studios, published by JoWooD Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria. All rights reserved. Nobilis and Nobilis logo are registered trademarks of Nobilis SA. All other trademarks are the property of their respective owners.

Interview GRÉGOIRE GOBBI, Directeur de la Création

Joystick : Parlez-nous un peu de vous : comment êtes-vous arrivé chez Ubi Soft au Canada ? Quel est votre rôle sur Splinter Cell ? Vous aimez Roch Voisine ? Et Garou ? Vous aimez Garou ?

Grégoire Gobbi : Je suis le directeur de création d'Ubi Soft Montréal. J'interviens dans la conception de nos projets et j'assure ensuite un suivi régulier. Je soutiens et conseille les producteurs et réalisateurs, respectivement Mathieu Ferland et François Coulon sur Splinter Cell, sur les aspects créatifs, game design et script. J'ai commencé chez Ubi à Paris sur des titres plus cartoon (Tonic Trouble et Rayman 2). J'ai ensuite été transféré à New York avant d'arriver à Montréal il y a presque trois ans. Quant à Roch Voisine et Garou, ce sont des produits d'exportation… personne n'est assez fou pour écouter ça chez nous.

L'équipe de développement du jeu est composée de parfaits inconnus. Quel a été leur parcours avant de travailler sur Splinter Cell ?

La plupart sont des vétérans d'Ubi Soft Montréal. On ne les connaît pas parce que, jusqu'ici, nos productions à Montréal étaient plutôt des jeux pour enfants. Des jeux bien faits mais dont personne ne parle. Ne le dites à personne mais notre Directeur Artistique a commencé sur un jeu Playmobil et celui qui a animé Sam Fisher (le héros de Splinter Cell) avait précédemment animé des personnages du Livre de la Jungle… Avec Splinter Cell, on les a libérés, cela faisait cinq ans qu'ils avaient envie de faire un jeu d'action. Splinter Cell, c'est de l'énergie accumulée pendant des années et libérée d'un seul coup.

Quelles ont été vos sources d'inspiration pour ce jeu ? Je suppose que des titres comme Metal Gear Solid 2, Thief ou même le premier Hitman ont dû vous influencer ?

Un peu de tout ça… Thief définitivement, pour le système de jeu ouvert et la tension de tous les instants. Metal Gear aussi, mais plus le 1 que le 2. Deus Ex, Syphon Filter. Beaucoup d'inspiration en dehors du jeu, des films d'action et d'espionnage. Et bien sûr tout l'univers technothriller de Tom Clancy.

Juste une question indiscrète comme ça : ça coûte combien de développer un jeu comme Splinter Cell ? Allez, une fourchette, à quelques millions près…

Entre 3 et 5 millions d'euros.

Quelles sont les modifications que vous avez apportées au moteur 3D de Unreal Warfare ?

Un moteur informatique est constitué de différents modules. Chaque module gère une partie du jeu : affichage, son, Intelligence Artificielle, physique, etc… Les différents modules communiquent entre eux par un programme central, le cœur du moteur.
Pour Splinter Cell, nous avons gardé le cœur d'Unreal Warfare, qui est très solide, et nous avons refait les modules. On a ainsi pu concentrer les efforts de notre équipe informatique sur des features exclusives qui donnent sa personnalité à SC.
L'affichage a été entièrement refait. Le système de lumières et ombres dynamiques, en plus d'être visuellement époustouflant, est une innovation majeure pour le gameplay d'infiltration. L'I.A. a été revue pour simuler une intelligence réaliste et un univers crédible : permettre à nos NPC d'interagir avec le décor et de communiquer entre eux pour coordonner leurs actions. On a aussi amélioré le moteur physique pour introduire des « soft bodies » (bâches, tentures et autres rideaux) qui, comme l'éclairage, servent à la fois à rendre l'univers immersif et permettent des innovations au niveau du gameplay (tirer à travers un store sur lequel on a vu danser l'ombre projetée d'un ennemi).

Vous nous avez parlé de contenu additionnel qui sera disponible au téléchargement sur Xbox via le Xbox Live. Comptez-vous faire la même chose pour la version PC ?

Nous sommes en train de réfléchir à ce que nous allons faire pour permettre aux joueurs de prolonger leur expérience avec SC. Version multijoueur, scenarii disk, extras téléchargeables, etc… Tout cela est à l'étude. Mais rien n'est encore décidé. Cela dépendra aussi du succès du jeu, de la formation d'une communauté de joueurs.

Comment se passe la collaboration avec Tom Clancy ? Est-ce que vous pourriez lui dire que j'ai adoré « Tempête Rouge » ?

Il intervient essentiellement pendant la conception. Il valide le synopsis, s'assure de la crédibilité géopolitique des situations que l'on décrit, vérifie que ses règles éthiques sont respectées (pas de violence gratuite, pas de mises en scène racoleuses, etc…), que nos personnages sont assez forts.
Son implication est conséquente. Reste que le scénario et les personnages de Splinter Cell sont des créations de l'équipe, cela nous a permis de bâtir notre histoire au service du jeu qu'on voulait faire.

D'après ce que nous avons compris, Splinter Cell sortira au moins sur deux CD. Pourquoi ne pas enfin nous faire des jeux sur DVD-ROM ?

C'est l'histoire de la poule qui jongle avec des œufs : pas beaucoup de DVD installés dans les PC, d'où pas beaucoup de produits DVD, d'où pas beaucoup de DVD installés dans les PC. Cela devrait changer avec la démocratisation des graveurs DVD. Si le DVD a eu du mal à s'implanter, en particulier aux États-Unis, c'est parce que les gens ont préféré acheter des graveurs CD.

Bon, je crois qu'on a fait le tour… Ah oui, une dernière question, de la part d'un ami à moi, Bob Arctor : vous avez une adresse de restau à Montréal pour manger une bonne poutine entre bûcherons ?

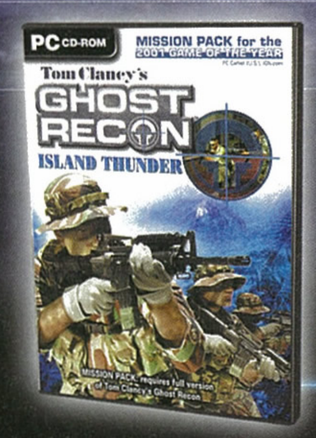
Qu'il m'appelle en arrivant à Montréal, je passe le prendre à l'aéroport pour la tournée des grands ducs. L'hospitalité québécoise est légendaire… et ce n'est pas une légende.





CASTRO EST MORT. CUBA EN PLEIN CHAOS

LES GHOSTS TOUJOURS AU CŒUR DE L'ACTION



NOUVEL ORDRE DE MISSION

Tom Clancy's Ghost Recon : Island Thunder

Nouvelle extension pour la référence du jeu d'action/tactique !

- 8 nouvelles missions solo et 5 cartes dédiées aux parties multijoueur.
- 12 nouvelles armes dont le sniper SR-25 et le lance grenade MM-1.
- 3 nouveaux modes multijoueur : Chasse à l'homme, Défense de zone et Démon pouvant parfaitement s'installer sur votre jeu Ghost Recon original.







DES MISSIONS DE LEGENDE

Tom Clancy's Ghost Recon : Gold Edition

COMPRENDRE :
- Tom Clancy's Ghost Recon
- Tom Clancy's Ghost Recon Desert Siege

"Ghost Recon est une réussite sur tous les plans." 16/20 jeuxvidéo.com

"Ghost Recon s'impose comme un grand jeu de tactique au sein de formidables décors." 90 % PC jeux













© 2002 Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm and Red Storm Entertainment are trademarks of Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubi Soft Entertainment Company. Tom Clancy's Ghost Recon is a trademark of Rubicon, Inc. under license to Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved.





À la douche

Vous avez tous vu la pub où une jeune femme s'habille comme une princesse, après s'être étalé une couche de maquillage sur la tronche, puis court envoyer sa photo à un djeun via son téléphone portable. On peut en tirer trois conclusions. La première, c'est que la fille s'est bien sapée alors qu'elle n'envoie que son portrait. La seconde, c'est que ces nouveaux téléphones vont pulluler partout très bientôt, et la troisième, c'est que l'on va bientôt voir plein de filles bien sapées en train de sourire connement devant leur téléphone. À Singapour, on est sur le pied de guerre, et notamment dans les clubs de sport, où ces appareils seront interdits. Les responsables craignent en fait que des petits malins prennent des photos des donzelles prenant leur douche ou se changeant, ce qui, avouons-le, est la seule raison intelligente d'utiliser cette technologie.

DITO

Jérôme Darnaudet

13 ans déjà. Vous vous rendez compte ? Cela fait 13 ans que l'on écrit des tas de trucs avec plein de doigts et que l'on se marre tous ensemble comme des débiles. C'est vrai que l'on se marre bien. Tenez, hier encore, on a tué des tas de gens. Trop cool. O.K., je l'avoue, c'était une commande pour la télé. Comme à chaque fin d'année, les chaînes consacrent quelques-unes de leurs émissions à la violence et aux jeux vidéo en expliquant tant bien que mal, que nous sommes tous des tueurs en série. Certes, ils n'arrivent jamais à le prouver, du coup, ils ont fait appel à nous. Nous ne sommes pas numéro un pour rien. C'est d'autant plus marrant que de nombreuses études prouvent que les jeux vidéo développent l'esprit. Ah ben oui, c'est pour ça que les journalistes ne comprennent pas. Ils n'ont jamais joué aux jeux vidéo. Comment leur expliquer qu'un observateur ne peut pas percevoir la même chose qu'un joueur ? On ne peut pas. Va-t-on voir un film de James Bond dans le simple et unique but de voir des gens mourir (1 183 cadavres en 22 films, soit une moyenne de 59,15 morts par film. Source « Paris Match ») ? Non. Ah si, mais uniquement si l'on est journaliste. Bref, cet acharnement d'arrière-garde m'agace. En parlant de James Bond, il a drôlement grossi Pierce Brosnan, non ? En revanche, les seins de Halle Berry, la vache d'estomac, ça c'est une paire de loches. Ah oui, j'ai oublié de vous dire, les jeux sont violents, mais ils sont vulgaires aussi. À quand une émission sur la grossièreté et les jeux vidéo ? Non parce que là, on a Captain ta Race à vous envoyer. À mon avis, vous allez faire péter l'audience.

NB : Je vous avais parlé il y a quelques numéros du frère d'Ivan le Fou qui était nominé pour le prix Goncourt. Eh bien, il a obtenu le prix Goncourt des Lycéens. Hélas, il ne joue pas aux jeux vidéo…

RTS

RTS modeste développé à Montréal, A.R.S.E.N.A.L., est à découvrir sur le site du développeur au www.tacticalsoft.com/index.html. Si, en le lançant, on a un peu l'impression de se retrouver devant un Command & Conquer d'antan, il semble contenir des dizaines de possibilités originales, parmi lesquelles un score basé sur le « fair-play » du joueur, des maps assez gigantesques, des unités bien pensées, une I.A. que l'on dit capable, et plein d'autres choses que je n'ai même pas la place d'écrire. En tout cas, la démo ne faisant que 16 mégas, cela vaut le coup d'aller y jeter un coup d'œil.

Télex

Ben voilà, ça y est, le studio qui a fait la série des Need for Speed vient de fermer ses portes après la sortie de NFS Hot Pursuit 2. Ben voilà.

Envoyez-les sur Mars

Face à tous les mongolos d'anti-Américains proclamant que l'Homme n'a jamais atterri sur la lune, la NASA s'était décidée à réagir et à publier un bouquin recueillant un nombre incroyable de preuves de l'exploit. Elle répondait notamment aux questions soulevées par l'absence d'étoiles dans le ciel lunaire sur les photos d'Apollo (il n'y en avait pas dans la direction visée) et sur le fait que le drapeau américain a l'air de flotter, comme pris dans le vent (des petits lutins venus dans les soutes d'Appolo 11 soufflaient dessus très fort). Bref, ils allaient dépenser de l'argent pour se justifier auprès d'une poignée de pseudo-scientifiques bidon, amateurs de conspirations minables. Et puis, finalement, ils se sont ravisés, ils se sont dit qu'ils étaient indignes de ça, et ils ont bien raison.



Dans le froid, personne n' entend les pingouins crier.
PORT DU CASQUE OBLIGATOIRE
MAX Le sourd
Par les créateurs de "FOLLE OUT"
" MES EXQUIS MOTS N' ATTEIGNENT PAS TA VERTE COLOMBE "
" TU ES L' ELU ET NOUS SOMMES TES DISCIPLES. TU REGNERA EN MAITRE SUR NOTRE FRIGO. "
" HO ! QUE TU EST BEAU. "
PC CD-ROM
MAX Le sourd
SIMULATEUR DE SURVIE
AU ROYAUME DES SOURDS
LES AVEUGLES SONT ROIS
Resterez vous de glace face a la verve torride des pingouins d' Alaska ?
Attention haut débit (+ de 23 conneries à la minute.)
PC
CD-ROM
DECONSEILLE aux MANCHOTS
L' HIVER AU CHAUD, L' ETE EN MAILLOT



i-mode passagère



Au moment où vous nous lirez, Bouygues Telecom aurait déjà dû mettre sur leur marché leur premier I-mode censé (enfin) anéantir les appareils utilisant le format Wap. Celui-ci, inspiré du système DoCoMo japonais, devrait permettre une connexion à Internet plus simple mais probablement assez limitée. La bonne nouvelle, c'est que le premier combiné mobile-i-mode NEC sera dispo pour un prix de moins de 100 euros (contre un coût bien supérieur chez SFR ou Orange). Bien sûr, il y aura un abonnement (minime) de 3 pauvres euros pour l'accès mensuel au service, mais en plus de cela, il y aura un coût pour les données transmises qui, lui, reste curieusement non communiqué. Alors, idée de génie ou remarquable petit gadget-pourri ? C'est très excitant de penser qu'au moment où vous nous lirez, vous le saurez déjà.

Le sens de la formule

Notre Premier Ministre Jean-Pierre Raffarin veut sortir la France du Tiers-Monde. Enfin pas tout à fait, il veut juste que, d'ici 2007, toutes les familles ayant un enfant scolarisé soient équipées d'un ordinateur et d'un accès Internet. Afin de rassurer les patrons de sociétés high-tech lors d'une conférence, il a eu cette phrase immortelle : « Regardez bien au fond du flacon d'où est sortie la bulle Internet, vous verrez bien qu'il y reste encore beaucoup de savon. » Et pour refaire des bulles avec ce savon, on pourra toujours se servir des litres d'eau qu'il a dans le cerveau.

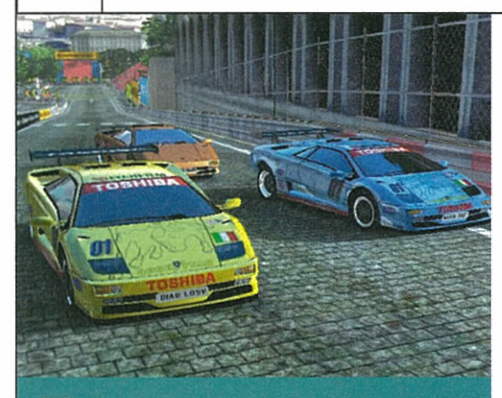
Hilarant



Gaz

Ah, les Spetsnaz. Depuis quelques semaines, allez savoir pourquoi, j'ai une certain admiration, voire de l'affection, pour les troupes d'élite soviétiques, ces valeureux soldats prêts à toutes les facéties pour débarrasser la planète de la racaille terroriste. J'attends donc avec une certaine impatience l'hommage vidéo-ludique que leur prépare Byte Software. Ce sera un shoot à la première personne utilisant un moteur 3D spécialisé dans les environnements extérieurs, Amobea. J'espère que les Spetsnaz seront bien modélisés, avec le torse bombé et le regard fier, comme celui de Vladimir Poutine.





Fantasmes de pauvres

Ce qui est merveilleux avec les jeux vidéo, c'est qu'on peut piloter des Boeing, s'offrir des villes entières, skier à Gstaad, et même tuer des gens : autant de plaisirs qui, jusqu'à présent, étaient réservés aux riches. Ajoutez désormais à cette liste « conduire 25 Lamborghini ». Les voitures nous seront livrées au printemps 2003, juste le temps pour les garagistes de Rage Software de finir de nous les assembler. www.rage.co.uk

Voiture-balai



Il y a un gros wagon de retardataires ce mois-ci, en fait tous les jeux qui étaient prévus pour Noël mais qui, finalement, au grand dam des planificateurs marketing partis se pendre dans leur grenier, devront sortir après la période des fêtes. Sont donc repoussés le prochain Tomb Raider : The Angel of Darkness (février 2003), Delta Force : Black Hawk Down (premier trimestre 2003), Aquanox 2 : Revelation (début 2003), Project IGI 2 (février 2003) et Imperium Galactica III (premier semestre 2003). Preuve que les jeux sont devenus de plus en plus longs et de plus en plus complexes à développer. Ou alors preuve que les programmeurs sont des grosses feignasses qui passent leur temps à jouer au ping-pong au lieu de cracher des lignes de C++.

L'amende de la MORT

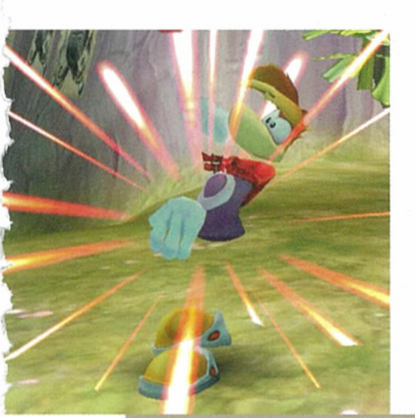
Nintendo vient de se manger une amende record de 149 millions d'euros (en francs d'avant, ça fait le milliard) par la Commission Européenne. Motif : le géant japonais et ses distributeurs sur le Vieux Continent se sont arrangés pour maintenir les prix artificiellement élevés dans certains pays. Ainsi, un même jeu vidéo coûtait jusqu'à 65 % plus cher en Allemagne qu'en Grande-Bretagne. Les avocats de Nintendo feront sûrement appel dès qu'ils sortiront du coma.







Rayman a parfaitement réussi son passage à la 3D, on le sait depuis le second épisode sorti sur PC il y a environ deux ans. Le créateur original de la série, Michel Ancel, est parti bosser sur une autre idée (un jeu plutôt prometteur du nom de Project B&E), c'est donc une équipe de petits djeun's qui ont pris les commandes et, d'après ce qu'a montré Ubi Soft lors d'une récente présentation du jeu à la presse, ce nouveau Rayman s'annonce au moins aussi réussi que les précédents. Le scénario, une sombre histoire de grands vilains au look délirant qui tentent une fois de plus de semer misère et désolation sur le monde tout coloré du gentil Rayman, verra le grand retour de Globox, mon personnage préféré. Sans vouloir trop en dévoiler, le début de l'aventure consistera à secourir le gentil Globox qui a avalé par mégarde le chef des méchants Hoodlum. L'univers du jeu ne changera pas vraiment par rapport aux précédents Rayman, on devrait retrouver la même palette de couleurs, les mêmes paysages étranges, et une vingtaine





C'est mignon, c'est coloré, c'est rigolo, pas de doutes, c'est du Rayman.

>Genre : Plate-forme/action
>Éditeur : Ubi Soft
>Développeur : Ubi Soft France
>Sortie prévue : Mars 2003

RAYMAN 3 : HOODLUM HAVOC

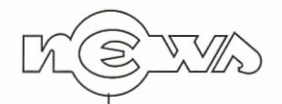


d'ennemis différents au look cartoon très prononcé. En matant les cinématiques durant les jeux, il nous a semblé que l'humour serait nettement moins niais qu'avant, ce qui est plutôt une bonne nouvelle. Ce nouveau Rayman, sans renier les racines de la série, a l'air d'être un peu plus orienté sur les bastons. Certains passages resteront purement plate-forme, avec les classiques enchaînements de sauts à faire en timing, mais il y aura pas mal de séquences de combat dans le plus pur style shoot 3D. Le héros sera en vue de dos, il devra straffer comme un fou pour éviter les projectiles et envoyer ses deux petits poings vengeurs dans la face des méchants. De temps en temps, afin d'éviter la monotonie, on aura aussi droit à des passages complètement délirants, par exemple un niveau en surf spatial dans un décor psychédélique, ou une séance d'auto-tamponneuses en voiture-chausson. Techniquement, Rayman 3 s'annonce bien moins fade que son prédécesseur, avec un moteur 3D maison qui a l'air costaud, affichant des effets graphiques qu'on s'attendrait plutôt à voir dans un concurrent de Quake ou Unreal. La série des Rayman semble se bonifier avec le temps, nul doute que le héros sans bras ni jambes devrait continuer sa glorieuse carrière avec ce quatrième épisode.

ACKBOO



Les décors 3D devraient être très riches car les développeurs ont pu économiser des polygones en ne dessinant pas les bras et les jambes du petit lapin ! (ndlr : quel expert, ce boubou).



Gadin dans la poudreuse

Microïds annonce la sortie prochaine de Val d'Isère Ski Park Manager 2003, un jeu de gestion de stations de sport d'hiver que l'on pourrait qualifier de Beach Life version moonboots. On devra installer plein de bâtiments comme des remontées mécaniques et des commerces afin de satisfaire le client, puis revendre l'affaire pour acheter un massif plus prestigieux. Afin de prouver ses talents de manager, on disposera de douze cartes reprenant les plus belles stations de ski du monde, comme Gstaad et Saint Moritz, où j'ai moi-même descendu quelques pistes lorsque père, mère et nos quinze domestiques m'emmenaient m'aérer, loin des fumées du XVIe arrondissement de mon enfance. (ndlr : Ackboo, ils étaient communistes tes parents. C'était Créteil, abruti.) Le jeu est prévu en magasin pour la fin novembre, il ne sera donc pas testé avant sa sortie. Notre humeur est à la méfiance.





La classe américaine

La très prude chaîne de supermarchés américaine Walmart, habituée à ce genre de coups d'éclat, a retiré les jeux Sniper et Hitman 2 de ses rayons après l'impressionnante vague de headshots réalisée par John Muhammad et John Malvo. Vous savez, les deux snipers fous de Washington qui depuis ont été arrêtés et qui attendent patiemment de frire comme des merlans sur la chaise électrique. Personnellement, j'ai beaucoup joué à Hitman 2 ces derniers temps, et pas une seule fois je n'ai eu envie d'ouvrir le feu au hasard sur des innocents. Étrange, il faudrait peut-être que j'y joue encore plus, et surtout que je m'achète un fusil d'assaut de gros calibre au rayon « Loisirs & Détente » d'un supermarché américain. Tiens, puisque j'y suis, Walmart annonce également qu'il va créer sa propre marque d'ordinateurs pour les distribuer comme un rat dans ses magasins. Lorsqu'on sait que cette boîte emploie plus d'un million de personnes, on imagine la puissance de sa force de vente. J'en connais qui doivent faire la gueule…



Linux, plus petit, plus gentil

Après des siècles d'humiliation, il semblerait que les partisans de Linux aient eu raison : leur système favori va commencer à envahir le monde et cela débutera par les Pocket PC. En fait, pour le moment, on reste modeste et on passe par l'Inde où PicoPeta Simputers a prévu de construire des PPC à bas prix. On parle d'ores et déjà d'un coût de 13 000 roupies (wow, c'est reuch). D'après la compagnie, ils espèrent ainsi booster l'utilisation de l'ordinateur chez les pauvres. Avec un tel OS, ils semblent même bien partis pour envahir les léproseries.

D'où Doom ?



C'est la surprise du mois : une version pirate de Doom III est apparue sur le Net fin octobre. Il s'agit en fait d'une démo technologique utilisée lors de l'E3 en mai dernier, comprenant une poignée de niveaux incomplets avec un moteur 3D loin d'être optimisé. Malgré tout, cela s'est répandu à toute vitesse sur les réseaux. Ce serait un grand fabricant de chipsets graphiques – non, pas Nvidia, l'autre, celui en trois lettres – qui aurait laissé fuir cette version alpha. Id Software a poussé une petite gueulante par l'intermédiaire de John Carmack qui, sur le forum du site Slashdot.org, a expliqué que cette mésaventure allait changer la façon dont le studio américain coopérerait dans le futur avec certaines boîtes… Quelque chose me dit que Doom III, dont la date de sortie est désormais fixée au 31 mars 2003, ne sera pas vraiment optimisé pour certaines marques de cartes graphiques.

Un succès bien réel !

Unreal Tournament 2003 est à peine sorti qu'il s'est déjà vendu comme des petits pains. Un article recense d'ailleurs plus de 800 000 copies du jeu écoulées dans ses deux premières semaines de commercialisation. La première version d'Unreal, s'était vendue à 1,5 million d'exemplaires, de quoi arroser un petit pays à faible population tel que la Chine.



L'après Mortal Kombat



Mindfire, qui détient déjà les droits d'adaptation de Crazy Taxi et des jeux de baston Dead or Alive, ajoute une nouvelle licence à sa collection avec Shinobi. Le célèbre ninja de Sega se prépare d'ailleurs à un come-back sur PlayStation 2. Pour le grand écran, il faudra patienter jusqu'en 2004, et on peut s'attendre à un beau film d'action comme Hollywood nous en pond 150 par an puisque le budget devrait avoisiner les 40 millions d'euros. Du moment que le directeur du casting réussit à caser une scène avec un full frontal de Kirsten Dunst (ou Rachel Leigh Cook, ou Eliza Dushku, ou Kristina Kreuk, je ne suis pas sectaire), j'irai sûrement le voir.



Ça sent déjà le snipe

Moi, l'un des jeux que j'attends le plus pour cette année, c'est Vietcong, fait, entre autres, par des gars d'Illusion Softworks (Mafia, Hidden & Dangerous). Voilà qu'ils nous font un jeu d'action avec des militaires et des flingues partout. L'endroit rêvé pour ces gens qui sont passés maîtres dans l'art de créer des maps ou des environnements crédibles, est la jungle vietnamienne. Au programme, donc, des campagnes dans des régions bien humides et surtout, surtout, des randonnées champêtres à travers une forêt enfin reproduite avec des arbres et des putains de lianes partout. Côté véhicules, on sera servi par des jeeps, des hélicos et même un jet. Vietcong, comme son nom ne l'indique pas, nous mettra aux commandes d'une équipe des Forces Spéciales ricaines aux prises avec ces sympathiques partisans manipulés par des forces extérieures. Alors, je ne sais pas ce que ça va donner, je ne sais même pas si ça va vraiment sortir cet hiver mais en tout cas je l'attends, en embuscade. Vous en saurez encore plus sur en vous rendant sur son nouveau site : www.vietcong-game.com. Soit dit en passant, nous en avions déjà parlé dans un précédent numéro de Joy. On est trop fort.

L'autre moyen d'obtenir une green card,

Gary McKinnon, Londonien de 36 ans, vient d'être arrêté pour avoir piraté, entre février et mars derniers, 92 réseaux informatiques, parmi lesquels celui de la NASA, du Pentagone, de 12 institutions militaires, ainsi que nombre d'entreprises du secteur privé. Ses dégâts sont estimés à 900 000 dollars. C'est en utilisant entre autres le programme RemotelyAnywhere que cet administrateur système au chômage est arrivé à ses fins. Le gouvernement américain demande son extradition. Il y risque quatre-vingts ans de prison.





Nous espérons vous revoir bientôt dans notre établissement



Une grosse chaîne d'hôtels américaine a commis une petite boulette le mois dernier, en facturant 100 fois les cartes de crédit de chacun des 30 000 clients accueillis dans ses établissements. Apparemment, il s'agissait d'un simple bug informatique, une histoire de virgule mal placée, mais ça doit quand même faire un choc de lire sur son relevé de compte des nuits d'hôtel à 25 000 dollars. Après avoir dû survivre quelques jours sans un sou en poche, les clients ont été remboursés, sauf bien sûr ceux qui sont partis en emportant le peignoir et les cintres, qu'ils crèvent ces rats.



PILE atomique

En deux cents ans, la pile électrique inventée par Volta n'a pas beaucoup évolué. Si, un peu : maintenant, on peut vérifier qu'elle est bel et bien morte après une heure d'utilisation grâce à une petite jauge sur le côté. Un certain progrès devrait cependant être amené par une nouvelle technologie des laboratoires Cornell utilisant une quantité inoffensive de matière radioactive. Durée de vie annoncée : cinquante ans. Les premières applications seront malheureusement médicales. Pfff… et ma Gameboy alors ?

www.century-soft.com

SPECIALISTE VPC DEPUIS 1989



VOTRE JEU
48H CHRONO
EN ✆
04.73.600 018

PC CD-ROM jeux neufs vers Fr







nouveautés *
à paraître

	prix Euros
AGE OF MYTHOLOGY	51.00
AMERICAN CONQUEST	49.00
ANOTHER WAR	37.00
ARCHANGEL	42.00
ASHERON CALL 2 online	36.00
COMBAT FLIGHT SIMUL 3	49.00
FAR WEST	42.00
FIRE DEPARTMENT	34.00
FUEL	37.00
GHOST MASTER	49.00
GI COMBAT	42.00
GROM	42.00
HAEGEMONIA	42.00
HEARTHS OF IRON	42.00
JAMES BOND 007 NIGHTFIRE	49.00
K-HAWK survival instinct	42.00
MECHWARRIOR mercenarie.	49.00
MEDAL OF HONOR scén	30.00
NBA LIVE 2003	49.00
NEW WORLD ORDER	47.00
ORB	42.00
PATRICIAN 3	47.00
PLATOON	42.00
POST MORTEM	42.00
RALLISPORT CHALLENGE	42.00
SALAMMBO	42.00
SOLDIER OF ANARCHY	47.00
SPLINTER CELL	41.00
STRIKE FIGHTERS	43.00
TIGER WOODS TOUR 2003	49.00
TOCA RACE DRIVER	45.00
WAR AND PEACE	49.00

*nouveautés, nous contacter pour disponibilité

3D GAMES CREATOR PLUS	43.00
AGE OF EMPIRE 2 GOLD	44.00
AGE OF WONDER 2	29.00
ALIENS VS PREDATOR 2 gold	47.00
ARX FATALIS	47.00
BATTLEFIELD 1942	49.00
BEACH LIFE	42.00
BLOOD OMEN 2	49.00
BEAM BREACKERS	30.00
CIVILIZATION 3	48.00
CELTIC KINGS	37.00
COMBAT FLIGHT SIM 2	30.00
COMBAT MISSION 2	44.00
COMMUNAUTE de l'anneau	49.00
CONFLICT DESERT STORM	45.00
COSSACKS BACK TO WAR	34.00
CYCLING MANAGER 2	43.00
DIVINE DIVINITY	46.00
DUNE FRANCK HERBERT	37.00
DUNGEON SIEGE	46.00
EMPEREUR empire du milieu	49.00
EMPIRE EARTH	30.00
F1 2002	49.00
FIFA 2003	49.00
FLIGHT SIMULATOR 2002	58.00
FLIGHT SIMULATOR 2002 PRO.	72.00
FRONTLINE ATTACK	49.00
GHOST RECON island thunde	30.00
GHOST RECON GOLD PACK.	35.00
GORASUL	30.00
GTA 3	39.00
GRAND PRIX 4	47.00
HALF LIFE ANTHOLOGIE	30.00
HARRY POTTER la chambre	49.00
HEROES MIGHT & MAGIC 4	42.00
HEROES OF M&M 4 scénario	29.00
HITMAN 2	49.00
ICEWIND DALE 2	49.00
INDUSTRY GIANT 2	42.00
IRON STORM	42.00
JEDI KNIGHT 2	49.00
JERUSALEM	42.00
KAAN	42.00
LEGION	42.00
LFP MANAGER 2003	49.00
LINKS 2003	52.00
MADDEN 2003	49.00
MAFIA	41.00
MEDAL OF HONOR	49.00
MEDIEVAL TOTAL WAR	49.00
MIGHT AND MAGIC IX	48.00
MOBILE FORCES	47.00
MORROWIND vers française	48.00
MOTO GP ULTIMATE	45.00
MYST 3 EXILE COLLECTOR	34.00
NASCAR RACING 2002	30.00
NEED FOR SPEED poursuite	49.00
NEVERWINTER NIGHTS vers fr.	56.00
NHL HOCKEY 2003	49.00
NO ONE LIVES FOREVER 2	45.00
OPERATION FLASHPOINT total	55.00
PANZER ELITE	29.00
PORT ROYALE	45.00
PRISONER OF WAR	45.00
PROJECT NOMADS	49.00
QUAKE 3 GOLD EDITION	25.00
RAILS ACROSS AMERICA	25.00
ROBIN DES BOIS la légende	42.00
ROLLER COASTER TYCOON 2	45.00
SEA DOGS nf	30.00
SILENT HUNTER 2 nf	30.00
SIMS EDITION DELUXE	52.00
SIMS scé chiens & chats	30.00
SOLDIER OF FORTUNE 2	49.00
SPIDERMAN THE MOVIE	43.00
STARWARS battleground gold	49.00
STEALTH COMBAT	29.00
STRONGHOLD CRUSADER	29.00
SUDDEN STRIKE 2	49.00
SUM ALL FEARS	35.00
SYBERIA	46.00
THE THING	49.00
SUM OF ALL FEARS	35.00
TENNIS MASTERS SERIES 2K3	44.00
THE GLADIATORS	49.00
TONY HAWK S PRO SKATER 3	39.00
TOTAL immersion racing	49.00
TRAIN SIMULATOR	43.00
TRAIN & TRUCKS TYCOON	43.00
TRAINZ	30.00
UNREAL TOURNAMENT 2K3	48.00
VIRTUAL SKIPPER 2	42.00
WARCRAFT 3	46.00
WARLORD BATTLECRY 2	44.00
WARRIORS KINGS	25.00
WARM UP POLE POSITION	25.00
WOLFENSTEIN scénario	34.00
WORLD WAR 3 black gold	25.00
WORMS BLAST	25.00
X-COM 3+ecstatica+carma	28.00
X-PLANE VERSION 6	56.00
ZOO TYCOON	44.00

CD PROMO *	
AGE OF EMPIRE	16.00
BALDURS GATE + ADD-ON	16.00
BALDURS GATE 2	16.00
CLOSE COMBAT 5	16.00
COMBAT FLIGHT SIMULATOR	16.00
COSSACKS european war	20.00
CRIMSON SKIES	16.00
DISCIPLES GOLD	20.00
ICEWIND DALE + ADD-ON	16.00
MOTOCROSS MADNESS 2	16.00
SERIOUS SAM 2	16.00
STARLANCER	16.00

offre valable dans la limite du stock disponible, prix modifiables sans préavis.

PORT GRATUIT* COMMANDE > 60 EUROS

CENTURY SOFT BP8
63018 CLERMONT-FERRAND CEDEX 2

NOM / PRENOM……
ADRESSE……
VILLE……
CP…… TEL……
❑ CHEQUE ❑ MANDAT ❑ CARTE BLEUE date d'expiration ……
No ……/……/……/……
TITRES…… PRIX……

Frais de port
❑ COLIS SUIVI 48H 3 Euros ❑ DOM & TOM / CEE: 10 Euros
❑ commande > 60 Euros GRATUIT
* Hors Dom & Tom CEE
JO 143 TOTAL A PAYER



Les handicapés des membres supérieurs ont des tas de problèmes avec leur environnement de par leur condition. L'un des pires étant qu'ils ne peuvent pas surfer simplement sur Internet. Pour lutter contre ce fléau, l'université de l'Ulster a mis au point des lunettes permettant à un connecté de naviguer sur le Web. Il permet dans une moindre mesure de ne plus avoir à se servir

les lunettes



de l'espoir

de la souris ou du clavier. Il marche tout bêtement en orientant un pointeur dans la même direction que le regard. Rien n'a été précisé sur la façon dont on double-clique sur les liens, mais peut-être faut-il juste hurler : « coin coin » dans un micro, ce qui rendrait l'appareil inutile pour les muets.

Réplique à la con du mois

Ackboo et Pomme de Terre (en train de tester Haegemonia)

Pomme de Terre : Dis, tu sais où on peut acheter des vaisseaux ?

Ackboo : Tout à fait, tu peux en acheter chez madame la marchande de vaisseaux.

Pomme de Terre : …

Ackboo : Si si, tu verras, elle a plein de star destroyer dans l'arrière-boutique.



On refait le match

Pour tout ceux qui rêvent d'avoir un jour le sex-appeal de Guy Roux ou la finesse d'esprit de Luis Fernandez, Eidos et Sports Interactive ont annoncé officiellement le développement de L'Entraîneur 4. Miam miam, des longues soirées à potasser quatre-vingts écrans bourrés de statistiques, voilà qui donne envie. Enfin, je me moque, mais ça va encore se vendre quinze fois mieux que Deus Ex… Bref, sachez que la grosse nouveauté de ce quatrième opus devrait être la possibilité de visionner en temps réel les matchs et de faire des choix tactiques selon l'évolution de la partie, comme par exemple « Couvrir le flanc gauche plus agressivement » ou « Briser les tibias de cet attaquant avant la fin du match ». Sortie prévue pour février 2003.

Ingénieur informaticieeeennn

Oh, des nouvelles de Valve ! Vous savez, la grosse boîte américaine qui a sorti Half-Life, et qui, depuis, a disparu des écrans radar. Pas d'informations sur l'arlésienne Team Fortress 2, dont on se demande s'il sortira vraiment un jour, mais on apprend que la société recherche un ingénieur informatique spécialisé dans l'e-commerce et la gestion de base de données. Cela devrait avoir un rapport avec la mise en place de la technologie STEAM, le système de vente de jeu vidéo en streaming via Internet par lequel Valve compte écouler ses prochains jeux, en s'affranchissant ainsi des circuits de distribution classique.



Alerte à la pollution

Vu sur l'excellent site Ars Technica : une récente étude menée par quelques scientifiques écolos de l'université de Tokyo a déterminé qu'une puce informatique mange 700 fois son poids en matières premières (combustible fossile pour la transformation du silicone, produits chimiques…) afin d'être produite. En comparaison, une bagnole ne consomme que deux fois son poids lors de sa fabrication. Du coup, on commence à se rendre compte qu'un PC vraiment « écolo » n'est pas forcément un PC qui consomme peu d'électricité, mais une machine dont le processus de production devrait être optimisé pour éviter le gâchis de ressources. C'est marrant, je regarde mon PC plein de métaux lourds qui a sûrement dû nécessiter le déboisage de trois hectares de forêt vierge pour être produit, et pourtant, je dois vous l'avouer, je m'en fous complètement.

De la friture dans le clavier

Une femme qui voyait systématiquement s'afficher sur son écran les textes que son voisin tapait sur son PC a fini par piger qu'ils avaient tous deux le même modèle de clavier sans fil. Leurs deux maisons étaient pourtant distantes de 150 m et séparées par plusieurs murs. Alerté, Hewett Packard a retiré du commerce le périphérique un chouïa trop puissant.

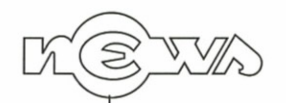
Télex

L'US Navy vient de se payer un Intranet flambant neuf. L'addition s'élève à 7 milliards de dollars, c'est-à-dire exactement le budget de l'armée espagnole.

Véhicule d'occasion



Dans notre grande série « L'enchère idiote du mois », on trouve depuis début novembre sur eBay.com un vrai MIG 21 russe en parfait état de marche. C'est un modèle « toutes options » avec chariot de démarrage, radios et GPS aux normes américaines, ainsi qu'un réservoir auxiliaire de 110 gallons si vous comptez faire beaucoup de route avec. Le prix n'inclut pas l'équipe au sol qui devra remplir l'appareil en nitrogène et oxygène entre chaque vol, mais le concessionnaire pourra vous arranger ça. Il devrait partir autour des 250 000 euros. C'est n'est pas énorme, mais le coût de l'heure de vol sur un appareil de ce type doit dépasser le PIB du Bangladesh. Cela dit, pour le plaisir d'aller au boulot à deux fois la vitesse du son, on ne compte pas.



Ai-bObO



Lorsque vous avez acheté 12 000 balles un petit bout de plastique s'appelant Aibo, votre dernière envie, c'est de le voir se balader dehors tout seul. C'est pourtant tout le contraire, semble penser Sony, qui vient de commercialiser un pack Skateboard pour leur animal robot. Avec ce pack et de nouveaux senseurs infrarouges, l'Aibo devrait éviter les crashs les plus idiots comme les chutes malencontreuses après une collision contre un brin d'herbe. Moi, je n'achète pas si ce n'est pas fiable à 100 %. Organisons donc un lâcher d'Aibo au milieu des patineurs du Trocadero pour voir comment il se débrouille en conditions extrêmes.



Nano scientifique

Il y a quelques mois, nous vous apprenions, miracle de la science, que les laboratoires Bell avançaient à pas de géant sur les transistors moléculaires, le Saint-Graal de l'électronique. À 32 ans, et avec 90 articles publiés en 3 ans, leur petit génie, Jan Hendrik Schön, était même pressenti pour le prochain prix Nobel de physique. Le doute commença cependant à poindre dans la communauté scientifique quand, essai après essai, les autres laboratoires n'arrivaient à reproduire aucune de ses expériences. Sommé d'expliquer certaines incohérences, il vient d'avouer que tout était faux.



Télex

Mis en vente le mois dernier sur eBay, le portable de Kevin Mitnick vient de changer de propriétaire pour 15 200 dollars. Alors, tu vois Kevin que ça valait le coup d'aller en prison, finalement.



Trompette frelatée

Toute personne de nationalité américaine ayant porté l'uniforme en temps de paix ou de guerre aura le droit, lors de son enterrement, à une garde d'honneur composée de deux soldats, à l'obligatoire séance de pliage du drapeau, ainsi qu'à une sonnerie aux morts. On le voit tous les jours en France, c'est bien d'être généreux, mais à long terme, cela ne rapporte que des emmerdes. Le Pentagone, lui, est bien ennuyé, car il doit faire face à 100 000 de ces funérailles chaque année, tout en ne possédant que 500 sonneurs de clairon. À moins de rendre l'apprentissage obligatoire en cours préparatoire, l'armée américaine va bientôt devoir faire face à la plus grosse crise interne depuis la guerre de Sécession. La solution, idiote comme il se doit, nous vient d'Angleterre, avec un clairon électronique, pouvant être tenu par un profane, et qui diffusera la sonnerie aux morts préenregistrée sur des haut-parleurs de 45 watts.

CE MONDE QUI M'ÉCHAPPE

Je vais vous le dire de la voix la plus froide, la plus détachée, la plus professionnelle possible : au dernier Top 10 des ventes américaines de jeux sur PC, les jeux Unreal Tournament 2003, Battlefield 1942 et WarCraft III (tous notés 8 ou plus dans nos pages) sont pulvérisés par une nouvelle extension à The Sims qui permet d'inclure des animaux de compagnie dans le jeu (voir test dans le Joy 142). Demain, au coucher du soleil, lorsque le chant des grillons s'évanouira dans la garrigue, j'irai sur la grande colline qui surplombe le village et je me pendrai au vieux chêne.

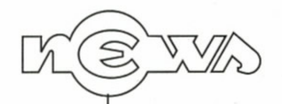


MÉDECINE PARALLÈLE

On peut encore trouver quelques places pour la première dissection en live d'un être humain depuis 170 ans. La majorité des 500 places de l'assistance se sont vendues très rapidement. Ce sera une femme d'une trentaine d'années qui sera examinée. Elle est morte à la suite d'une crise d'épilepsie. Les médecins espèrent découvrir les causes de son décès mais aussi et sûrement faire des paris sur le nombre de gens qui vomiront sur les strapontins. Le médecin précise : « Les gens deviennent de plus en plus intéressés par leur corps et la façon dont il fonctionne. » Mouais, enfin, surtout le corps des autres, sinon ils ouvriraient le leur. Le « spectacle » aura lieu à Londres mais sera orchestré par un bien étrange professeur du nom de Gunther Von Hagens. Ach !

Protection contre l'écoute

Si vous entendez « crouich crouich » en écoutant le prochain album de Natalie Imbruglia sur le lecteur CD-Rom de votre PC, ne vous étonnez pas. La maison de disques BMG vient en effet d'annoncer que tous les CD qu'elle produira utiliseront dorénavant des mécanismes bien lourdingues de protection contre la copie. Alors, en soi, vouloir protéger les CD des pirates, c'est tout à fait louable ; le problème est que les technologies existantes sont assez foireuses et font couiner les CD sur beaucoup de lecteurs. D'ailleurs, Philips, gardien du petit logo Compact Disc qu'on trouve sur toutes les galettes argentées, a demandé à ce qu'il ne soit plus utilisé sur les CD « copy-protected » tellement les incompatibilités sont grandes. Cela dit, si vous entendez « crouich crouich » pendant 70 minutes sur le dernier album de Manu Chao, ne gueulez pas contre la protection CD, c'est juste la mélodie.



Trainez-les à une Quake Con

Tout le monde connaît maintenant America's Army, ce jeu gratos se servant de l'Unreal Engine développé par l'armée américaine. Son but est de promouvoir l'intérêt pour cette grande famille et d'essayer de recruter quelques bons tireurs par un moyen détourné. Le site Avault relate cette semaine le cas de parents (dont un des enfants est mort en se prenant une balle à l'école) qui viennent de menacer l'US Army de procès si elle continuait à distribuer ce jeu. Tiens, bizarre, l'histoire prouve que menacer l'US Army, ça ne rapporte jamais grand-chose de positif. L'avocat de la famille, Jack Thompson (particulièrement mal choisi car son nom est celui d'une mitrailleuse), fait part de leurs craintes de voir les FPS encourager la violence à l'école. Pour l'avocat, qui a un garçonnet de 10 ans, il est effrayant de voir que des gens « s'entraînent avec obsession à ces jeux de tir ». Le lieutenant-colonel Wardynski, à l'origine d'AA, rétorque qu'au contraire, le jeu pénalise le joueur qui ne respecte pas les lois de la guerre ou qui tue des gens innocents.



La GameCube 100 jeux



LE PINGOUIN QUI ATTENDAIT LES CENT JEUX.

Nintendo fanfaronne dans un communiqué de presse que la GameCube disposera de cent jeux en France pour Noël. C'est une information de la plus haute importance que les journalistes d'investigation que nous sommes doivent creuser. De ce pas, nous allons demander à ce que Nintendo nous envoie une GameCube ainsi que ces cent jeux, et nous passerons la nuit à vérifier qu'il n'y a pas de doublons. La presse, plus qu'un métier, un combat pour la vérité.



Les portails crèvent un par un, et sur leur cadavre en fleurissent de nouveaux. La relève a tout de même tiré les leçons des erreurs de ses aïeuls et propose enfin des modèles économiques raisonnables. Voici donc Bokson, portail musical uniquement écrit par des fans. Du coup, ça ne coûte par un radis et les rédacteurs ne sont que des passionnés. Mais ils ne gagneront jamais d'argent, alors ? Non, mais il faut croire qu'ils s'en balancent, en rythme. www.bokson.net

Pour la bonne cause

À l'occasion de la grand messe caritative du Téléthon, l'association d'étudiants GAMeISC organise une LAN-party de 400 joueurs les 6,7 et 8 décembre. Ce sera 25 euros l'entrée, le prix comprenant la restauration. Tous les détails sur www.gameisc.com.

HITMAN FAIT DES DISCIPLES

ZORRO ZORRO ZORRO

« Hitman 2 incite au racisme et à la haine contre les Sikhs en les reliant au terrorisme. » Un portail Internet pour la religion sikh, Sikhnet, a mis en ligne une pétition demandant le retrait total du jeu des magasins. Dans celui-ci, une mission en Inde montre des adeptes de la religion commettant des actes de violence.
En plus de cela, ils demandent dans leur pétition qu'Eidos Interactive adresse des excuses officielles aux Sikhs du monde entier, tout en enlevant toute référence laissant supposer que les Dalits (membres de la caste des intouchables) suivent un culte du mal. Ce qui est très exagéré quand on les connaît.

rubrique santé, hiiin santé

Vous connaissez les Troubles Obsessionnels Compulsifs, alias les « TOC » ? Deux chercheurs de l'INSERM ont trouvé presque par hasard un moyen de contrôler ces comportements irrationnels. En plaçant des électrodes sur certaines parties du cerveau dans le cadre d'un traitement neurologique de la maladie de Parkinson, les patients atteints d'un TOC ont vu leurs troubles disparaître presque complètement sans s'y attendre. Si cette news nous concerne beaucoup ici, c'est parce que le rédacteur en chef de Joypad en souffre. Il répète à longueur de journée : « Il paraît que c'est vrai, c'est vrai ? », et lorsqu'on lui dit un mot, par exemple : « chaton », il répète tout de suite après : « Hiiin chaton ! » Pareil avec « casserole » ou « Sacha Dystel », c'est vraiment impressionnant. Je connais sa femme, elle est très méritante. « Non mais attends ! ».

FORZA ITALIA

La plus importante chasse aux pirates en Europe vient de prendre fin avec l'arrestation par la Guardia di Finanzia italienne, aidée de la Business Software Association, d'un réseau de vilains traficants de logiciels bourrés de copyrights. Leur petite PME de vente par Internet de softs piratés dégageait un chiffre d'affaires annuel de plusieurs millions d'euros. Une personne a déjà été jetée dans un cachot humide, nourrie avec de la pizza au vomi, et dix autres sont sous le coup d'une enquête après des perquisitions à leur domicile. Un nouveau coup d'éclat à mettre au crédit de ce grand homme qu'est Sylvio Berlusconi.

"Le bon général a gagné la bataille avant de l'engager"

Sun Tzu extrait de l'Art de la Guerre

HÆGEMONIA

Legions of Iron

« Des graphismes tout simplement impressionnants. L'environnement de jeu paraît sans limite, on voit à perte de vue dans l'espace, bref, on s'y croirait presque. »

www.jeuxvideo.com

« Il faut bien l'avouer et s'incliner devant une telle performance : visuellement, c'est la claque ! »

PC MAX

« Les explosions (...) sont sans doute les plus belles que l'on ait vu dans un jeu vidéo »

www.gamekult.com



93%: Trophée PC team















www.wanadoo-edition.com

© 2002 Wanadoo Édition. © 2002-2003 Digital Reality. Published and distributed by Wanadoo Edition. Developed by Digital Reality. Digital Reality and the Digital Reality logo are trademarks of Digital Reality.

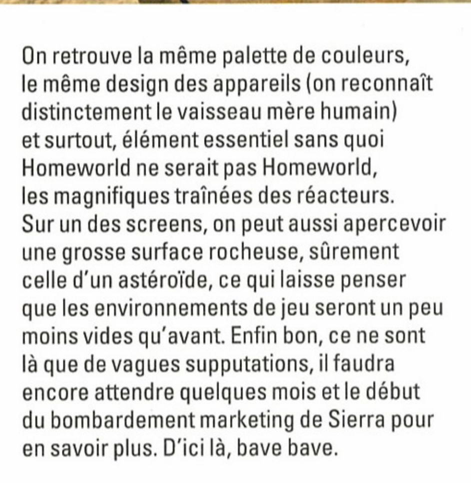




Et hop, voici les tout premiers screenshots du plus attendu des STR spatiaux, le très retardé Homeworld 2. Si vous vous souvenez bien, on aurait dû le découvrir il y a déjà un an, mais Sierra avait mystérieusement annulé la présentation en bredouillant une vague excuse, genre épidémie de choléra chez les programmeurs. Alex Garden, le créateur du premier Homeworld, n'est plus sur le coup (il bosse maintenant chez Microsoft sur un autre strat' temp réel, Impossible Creature), mais on trouve pas mal de vétérans du premier Homeworld dans l'équipe de développement du 2. Avouons-le, on ne sait pas grand-chose sur Homeworld 2, mais d'après ces premières photos d'écran, l'esprit devrait être le même.

- Genre : STR Spatial
- Éditeur : Sierra
- Développeur : Relic États-Unis
- Sortie prévue: courant 2003

HOMEWORLD 2

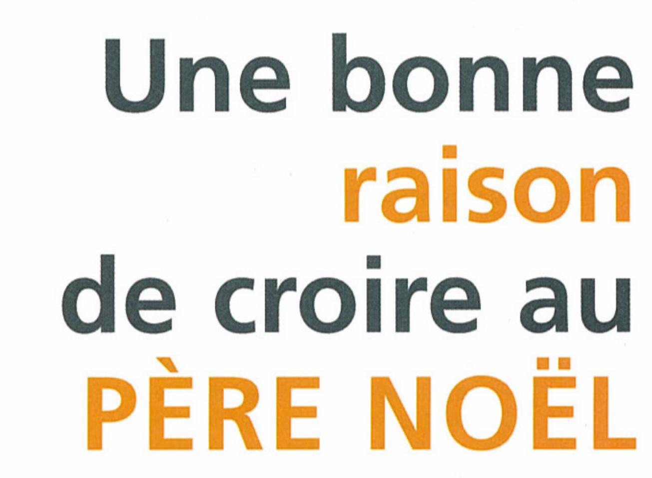


On retrouve la même palette de couleurs, le même design des appareils (on reconnaît distinctement le vaisseau mère humain) et surtout, élément essentiel sans quoi Homeworld ne serait pas Homeworld, les magnifiques traînées des réacteurs. Sur un des screens, on peut aussi apercevoir une grosse surface rocheuse, sûrement celle d'un astéroïde, ce qui laisse penser que les environnements de jeu seront un peu moins vides qu'avant. Enfin bon, ce ne sont là que de vagues supputations, il faudra encore attendre quelques mois et le début du bombardement marketing de Sierra pour en savoir plus. D'ici là, bave bave.

Ackboo



Livres, CD, DVD, jeux vidéo
livrés chez vous GRATUITEMENT
dans leur PAQUET CADEAU*



*Papier cadeau offert. Livraison gratuite en France Métropolitaine à partir de 49 € d'achat. Voir conditions de vente sur alapage.com

RCS CRÉTEIL B 342 854 767



Authentiquement nerd

« Eh ackboo, ton nouveau téléphone, il a une lumière bleue, c'est classe. »
« Oui, c'est parce qu'il est Bluetooth. »
« Ah O.K., mais moi, ce que je voudrais voir, c'est de la vraie domotique Bluetooth. »
« Ah ben tu vas être content, là, on va recevoir une souris compatible. »
« Non, je parle de vraie domotique. Des cafetières programmables à distance, des trucs comme ça. »
« Ben, justement, y a déjà des claviers Bluetooth, et bientôt t'auras une imprimante qui… »
Oh le con.

BON… plus qu'à les vendre

Gameloft continue à se passionner pour les jeux au format de poche. Après les jeux Java pour téléphones cellulaires, voici Rayman sur PDA. C'est un petit bijou, largement du niveau de ce qui se fait actuellement sur Game Boy Advance. Rayman Ultimate est développé pour Pocket PC, Palm OS et Symbian, mais attention cependant, le jeu est en format « paysage » et du coup, la position des touches est loin d'être pratique sur tous les modèles. Toujours chez Gameloft, Siberian Strike, un bon vieux shoot them up dans la grande tradition de ce qui se faisait sur console 16 bits, devrait sortir le mois prochain.
www.gameloft.com

GameCube Advance

La rumeur voulait que la GameCube soit la dernière console de salon de Nintendo. Des bruits ont circulé, affirmant que le géant nippon souhaitait se concentrer uniquement sur le marché des portables, beaucoup moins risqué grâce à la domination totale de sa plus belle vache laitière, la Game Boy Advance. Eh bien d'après un ponte de Nintendo of America qui a craché le morceau devant des journalistes autour d'un verre d'alcool de prune, ça ne sera en fait pas le cas. Le successeur de la GameCube serait même déjà à l'étude, sûrement dans un laboratoire secret construit sous un volcan et protégé par des meutes de chiens-loups dressés pour tuer. La GameCube n'atteint certes pas les scores de vente de la PS2, mais les résultats de la Xbox ont dû faire comprendre aux gens de Nintendo que, finalement, ils ne se débrouillaient pas si mal.




Bientôt au tribunal



Et hop, pendant que je vous cause, la première extension commerciale pour Morrowind, Tribunal, passe en Gold aux États-Unis d'Amérique (du nord, sur terre, dans l'univers). Tribunal, selon ses développeurs, prolongera le jeu et le rendra encore plus intéressant, y compris pour les personnages qui sont déjà de haut niveau. L'aventure traînera les joueurs dans des tas de nouveaux endroits tels que la capitale de Morrowind, Mournhold, ou la ville de Sohtha Sil, dont on ne sait pas grand-chose mis à part qu'elle a un nom super-chiant à écrire. Au programme, des créatures telles que les seigneurs-liches, de nouvelles armures, armes et objets. Les zones inédites seront ajoutées sur de nouveaux terrains (îles, continents) de façon à ne pas venir se placer au-dessus de lieux conçus par les joueurs sur l'archipel principal. Le scénario sera aussi accessible à ceux qui n'ont pas fini la quête principale du premier chapitre. Des nouvelles le mois prochain, donc.

Temps LIBRE

Barry White cherche un rein pour une greffe, Elizabeth Hurley compte s'établir en France, Britney va bientôt fermer son restaurant qui marche de moins en moins bien, Jessica Alba de « Dark Angel » file toujours le parfait amour avec ce mec qui est beaucoup plus âgé qu'elle (quel scandale !), Gwyneth, elle, coucherait avec Chris Martin, le chanteur de Coldplay qui aurait déclaré : « Je suis très fier d'être aux côtés d'une fille si sympa. » Mais ce n'est pas tout : Jean-Luc Delarue a été vu avec une fille prénommée Laetitia, Victoria Beckham déclare à propos de son non-enlèvement : « Je suis absolument et complètement sous le choc. » Voila pourquoi je suis un grand fan d'Actustar.com

Bien joué le business plan

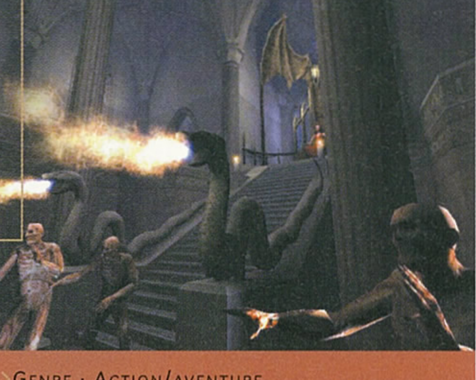
On pensait que Sega avait réussi sa conversion, en passant d'un constructeur de consoles moribond à un développeur de jeux vidéo en pleine forme, mais apparemment, ce n'est plus trop le cas. La firme japonaise vient de réviser à la baisse ses perspectives de profits pour le prochain semestre, et le chiffre ne fait pas dans la finesse : -77,8 %. Les prévisions de vente de jeux vidéo sur l'année passent quant à elles de 20 millions d'unités à moins de 13 millions. Ce n'est pas la mort, ils n'en sont pas encore au stade ultime dit du « studio de développement français », mais Sonic le hérisson va devoir se calmer sur les notes de frais.

Télex

Kaspersky Labs, la société russe à qui nous devons le célèbre Anti Viral Pro Toolkit, vient d'être victime de pirates non dénués d'humour : ils ont récupéré la liste de leurs abonnés, à qui ils ont envoyé un faux mail du développeur les encourageant à ouvrir une pièce jointe contenant le virus worm Bridex.

Au fil de sa progression, le personnage se verra de plus en plus confronté à des situations fantastiques, peu ou pas sympathiques du tout.





>Genre : Action/aventure
>Éditeur : Cenega
>Développeur : Black Element Software
>Sortie prévue : Printemps 2003

SHADE

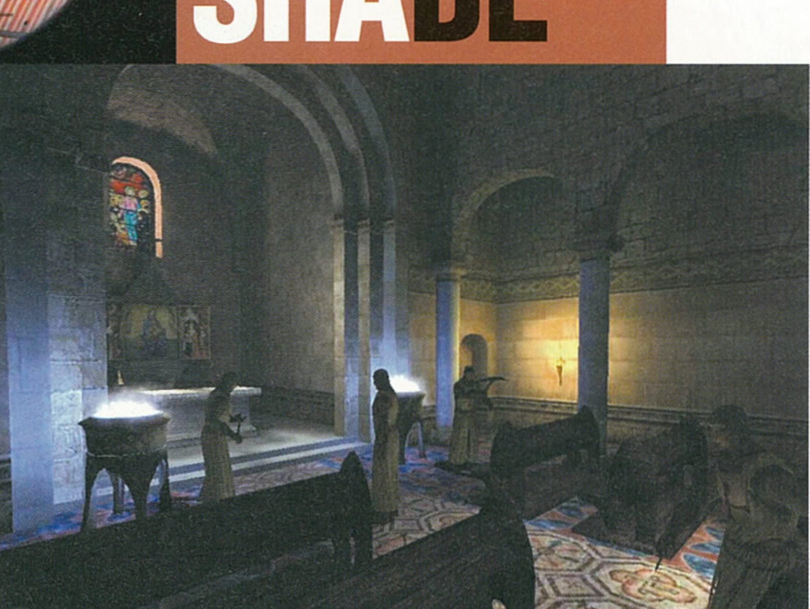
Lara Croft se faisant attendre, on va parler un peu d'un de ses collègues. Celui-ci n'est pas vraiment une bimbo puisque c'est un mâle qui bosse au Vatican. Attention, genre opposé ne veut pas dire forcément qu'il sera moins porté sur l'action et plus intelligent. Physique, il le sera tout autant que Lara tandis que pour l'intelligence, il faudra qu'il se contente de celle du joueur. Bossant au Vatican, le héros se voit contraint d'enquêter sur des phénomènes paranormaux, histoire de valider l'authenticité des miracles ou de chasser le Démon. Tout commence par la découverte en Europe de l'Est d'un prêtre baignant dans son sang et dont le cou porte de très suspectes marques de morsures.

Aussi, plutôt que de rester pacifiste, notre homme va vite sortir les calibres et défourailler à tour de bras autour de lui. La priorité sera de répandre la bonne parole sur ces démons à grands coups de 9 mm, 5.56, grenades et autres accessoires que l'Église aurait sûrement appréciés en pays Cathare ou en Amérique du Sud entre le XIIIe et le XVIe siècle. Le truc, c'est que cet homme de foi a une double personnalité. Un démon sommeille en lui. Il peut se transformer à volonté et ainsi approcher davantage les ennemis qu'il combat.

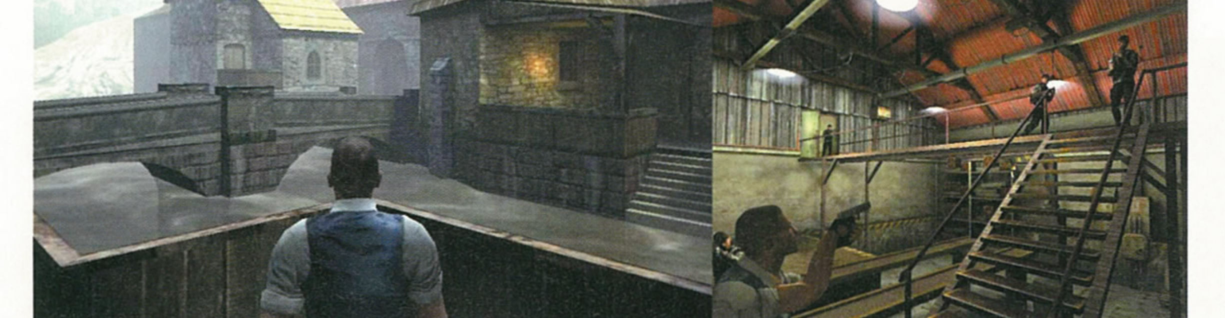
Le principe du jeu consiste à faire progresser le joueur dans cette aventure à travers les deux caractéristiques de la personnalité du héros. Certains passages interdisant l'accès à l'un ou l'autre de ces aspects. De même, et à l'instar d'un Tomb Raider, la progression se fera au gré des nombreux puzzles qu'on devra résoudre. Certes, l'action sera bien présente puisqu'il faudra s'expliquer soit en prunant au flingue, soit en calmant l'infidèle à grands coups de griffes démoniaques. Et comme les ennemis sont en majorité surnaturels, il va sans dire qu'il va y avoir beaucoup d'huile de coude à fournir pour faire le vide dans ce tas de mécréants.

Toujours comme dans Tomb Raider, la vue sera à la troisième personne, dans un environnement en 3D temps réel. Ce dernier est apparemment bien plus convaincant que celui observé dans le très déplorable cinquième volet du jeu de Core Design. Bien qu'on n'en sache pas énormément sur l'intrigue de Shade, il semble que plusieurs voyages dans le temps sont prévus, nous catapultant par exemple au milieu d'un château Templier débordant de zombis fortement armurés. Rien que ça.

Pete Boule



Les décors auront le mérite d'être très détaillés, tout comme les personnages.







CADEAU

Il y a un mois, je me baladais dans le rayon informatique d'un magasin connu sans aucun but, et voilà que je tombe sur le meilleur ouvrage jamais écrit à propos de l'informatique. Oui, oui, le meilleur, tout simplement. « Computers, l'histoire illustrée des ordinateurs », de Christian Wurster aux éditions Taschen, est un bouquin hors du commun : 350 pages de textes et surtout de photos présentées au format italien, histoire de les balancer pleine page. On y trouvera tout : nos bécanes d'avant ou de maintenant, et un bel échantillon très représentatif de tout ce qui s'est plus ou moins appelé « Ordinateur » de 1951 jusqu'aux Pocket PC. En plus de ça, et un nombre important de photos inédites, on y reverra entre autres un screenshot pleine page de Space Invaders grand cru console Atari, ainsi que les publicités pour les cartouches de l'époque tellement craignos. Mais plus que les textes remarquables de l'auteur, on y découvre, consignées, les expériences d'utilisateurs racontant leurs souvenirs sur telle ou telle machine. Ceux-ci sont imprimés sur du papier listing vert pour l'ambiance. Côté références ciné, rien n'est oublié de Tron à Wargames et des citations typiques de telles ou telles personnalités sont disséminées dans l'ouvrage. J'en retiendrai surtout une : sur le quatrième de couverture, on trouve un extrait du mag Popular Mechanics, millésime 1949 : « Les ordinateurs, dans le futur, pourraient bien peser moins d'une tonne cinq. » Voilà, c'était juste histoire de vous rappeler les conneries que nous, journalistes, on peut parfois sortir.



Passionnant il y a 20 ans, chiant maintenant



Si je vous dis : « Drink me », et que vous savez qu'il ne faut pas le faire, c'est probablement que, comme moi, vous avez claqué tout votre pognon dans la borne d'arcade Dragon's Lair. Comme moi aussi, vous devez commencer à perdre vos cheveux parce que Dragon's Lair, mes p'tits vieux, c'était il y a précisément 20 ans. Pour fêter l'événement, un DVD va sortir qui rassemblera les trois jeux cultes de Don bluth : Dragon's Lair, Space Ace et Dragon's Lair 2. Destiné aux platines de salon, il sera possible de jouer en utilisant la télécommande comme gamepad ou le DVD comme frisbee.

Télex

N'oubliez pas que le mois de décembre voit enfin la sortie d'Opération Flashpoint Integral. Il comprend les add-ons et l'extension Résistance, le tout mis à jour convenablement. Non vraiment, ça le fait.

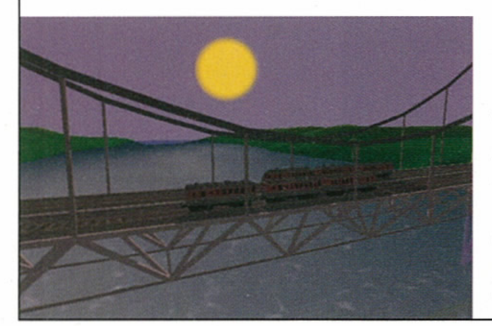
Pétition Morrowind VF

Raconter la grande saga du combat mené par les acheteurs de Morrowind VF contre Ubi Soft demanderait bien plus de place qu'une simple news. Cependant, nous nous devons de faire l'écho de graves problèmes concernant la version française de ce jeu. Celle-ci, en gros, souffre de nombreuses difficultés techniques (de plus en plus corrigées par des patches) mais surtout d'une grosse incompatibilité avec les nombreux add-ons développés par des Américains. Il existe une pétition (à l'heure actuelle, elle a recueilli plus de 600 signatures) qui a été lancée et adressée au distributeur. Elle se trouve ici : www.petitiononline.com/ubimorro/petition.html. Son but est de demander à Ubi de sortir un patch corrigeant les bugs existant encore dans le jeu. Après tout, pourquoi pas.

2.0

Claktonblé

Les add-ons en France, même s'ils sont le plus souvent édités par de gros distributeurs de type Ubi Soft, ne font pas tous le voyage jusqu'à nos côtes. La raison est qu'ils sont souvent trop pointus, trop spécialisés ou trop durs d'utilisation. L'une des solutions est alors de les commander à prix d'or, et d'espérer qu'ils arrivent à bon port. Le site Simmarket (http://secure.simmarket.com/), lui, les propose généralement en download direct après un paiement à grands coups de VISA. Comme c'est un site sécurisé, il n'y a aucune raison valable de se priver pour claquer un max de thunes dans des conneries.



Poutrelles & boulons

Vous vous rappelez de l'excellent freeware Pontifex ? C'était un jeu de construction de pont, avec un moteur 3D rudimentaire mais une gestion très réaliste des contraintes physiques qui s'exercent sur ce type d'ouvrage. Alors, on plaçait les petites poutrelles avec précaution, on regardait le train-test passer sur le pont et hop, ça s'écroulait comme une merde. Passionnant, j'ai passé des heures dessus. Eh bien ce jeu-culte a une suite : ça s'appelle Pontifex 2 et ça vient juste de sortir. L'esprit « petit jeu bricolé » a disparu puisque c'est désormais un vrai produit commercial, mais si vous envisagez une carrière dans le génie civil, c'est vraiment un titre à découvrir. La démo est disponible sur www.chroniclogic.com.

Hercules®

Une nouvelle génération d'effets 3D fantastiques :

Pixel Shaders


AVEC


SANS

Displacement Mapping


AVEC

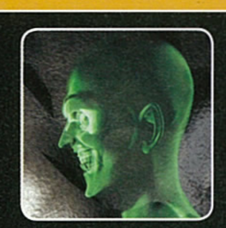

SANS

Translucidity


AVEC


SANS

Ghost Shader effect



3D PROPHET 9700 PRO

Équipez votre PC de la puissance colossale du *3D PROPHET* !

- Une puissance de calcul énorme pour une fluidité absolument parfaite dans les jeux 3D
- Accélérateur matériel DirectX® 9 et 3D ultra-réaliste dans les jeux à venir
- Fabrication de haute qualité et grande stabilité : ventilateur cuivre pour une haute conduction thermique et un refroidissement optimal
- En bonus exceptionnel, la version complète d'un tout nouveau jeu plébiscité par les journalistes : "The Elder Scrolls III : Morrowind™"



POWERED BY ATI RADEON 9700 PRO

Inclus Version Complète de

The Elder Scrolls III MORROWIND

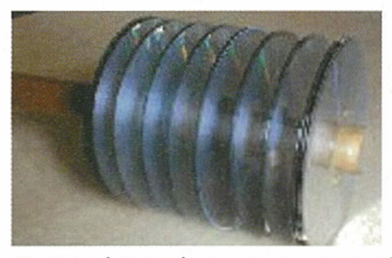


© Guillemot Corporation 2002. Toutes les marques déposées et noms commerciaux sont reconnus par les présentes et sont la propriété de leurs propriétaires respectifs. Illustrations non contractuelles. Le contenu, la conception et les spécifications sont susceptibles de changer sans préavis et de varier selon les pays. Morrowind : © 2002 Bethesda Softworks Inc., une société ZeniMax Media. The Elder Scrolls, Morrowind, Daggerfall, Arena, The Elder Scrolls Construction Set, Bethesda Softworks, ZeniMax et leurs logos respectifs sont des marques ou des marques déposées de ZeniMax Media Inc. aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Distribué par Ubi Soft Entertainment. Tous droits réservés.

www.hercules.fr

Actualités, forums, mises à jour pilotes, infos produits...





AO-hell

« Il n'est pas interdit d'être intelligent en étant écolo. » Cette phrase prend enfin tout son sens avec www.nomoreaolcds.com qui fédère tous les citoyens du monde se sentant concernés par l'invasion sans cesse grandissante des CD promotionnels d'American On Line, ceux-là mêmes qui atterrissent comme par magie dans votre boîte aux lettres. L'opération est simple : vous envoyez vos CD à l'un des milliers de points de rassemblement (en France aussi ça marche) et lorsqu'ils en auront 1 million tout rond, ils loueront une benne à ordures pour les décharger devant le siège social du provider internet. Pour l'instant, c'est modeste : ils en sont à 40 000. On trouve aussi sur la page des rubriques celle présentant les inventions que l'on peut créer à l'aide de ces CD. Les dernières en date sont un moulin à prières tibétain et une quenouille pour enrouler la laine. Ah, vous voyez bien qu'ils sont tout de même utiles !



Télex

Un message aux créateurs de pages Web : ne faites plus afficher vos images dans des pop-up. C'est lourd à récupérer, ne faites plus ça, vous m'emmerdez à la fin. N'affichez plus vos images dans des saletés de pop-up. Merci.

Corée du Scud

La Corée du Sud est déjà la nation la plus connectée du monde, avec 10 millions d'accès Internet haut débit pour une population de 48 millions d'habitants. Eh bien ça ne leur suffit pas : le gouvernement vient de lancer un nouveau projet de 11 milliards de dollars (ouaip) afin que l'ensemble du pays puisse bénéficier du haut débit d'ici à 2005. Plus pragmatique, les dirigeants de la Corée du Nord devraient eux aussi se mettre aux nouvelles technologies, à leur rythme, en investissant à leur tour 11 milliards de dollars pour équiper toutes leurs ogives nucléaires de modems 33.6k et de ports Bluetooth.

ENFIN du vrai home CINEMA



Source : Tf1.fr. On vous l'annonçait il y a deux mois, les maisons de production américaines s'allient pour créer un site Web où l'on pourra télécharger leurs films. On trouve dans le coup des gens comme la MGM, Paramount, Sony Pictures. Selon TF1.fr, plus de 100 millions de dollars pourraient être investis dans cette idée géniale. Celle-ci consiste tout simplement à offrir aux utilisateurs du download payant en haut débit de leurs films. Ce portail, selon leurs auteurs, devenait indispensable pour lutter contre le piratage de leurs films sur le Net. Les prix s'étaleront de 3 à 5 dollars (youaisse). On commence modestement avec 170 chefs-d'oeuvre dont quelques nouveautés de l'an passé style « Harry Potter » mais aussi des fonds de catalogue tels que « Diamants sur canapé », un film avec Audrey Hepburn. Je n'ai pas vu ce film, mais je l'imagine déjà très chiant, avec un type cherchant pendant deux heures le collier de sa femme dans un divan convertible.

La sottise au bout des doigts

Alex Nitikin est un garçon comme les autres : il aime les jeux vidéo, il y passe sa vie. En fait, il est tellement bon qu'il a décidé de prendre part au World Cyber Games Show en Corée. Seulement, au dernier moment, il s'est payé la grosse flippe : que se passerait-il si, en sortant de l'avion, sa main restait coincée dans un réacteur ? Et si la Corée hébergeait des pigeons mangeurs de doigts ? Et si, par malchance, il se tranchait un membre en se limant les ongles ? Ou qu'il s'allongeait sur une scie à ruban installée par mégarde dans sa chambre d'hôtel ? Pour conjurer le sort, il s'est pris une assurance contre la perte de ses mains pour 450 000 euros, ce qui est justement le prix d'une bonne greffe de cerveau.

Bêta-test Eve Online



Oyez ! Oyez ! Eve : The Second Genesis, jeu massivement online de conquête spatiale et de commerce, entre dans une nouvelle phase de bêta-test public. Les inscriptions se font sur leur site : www.eve-online.com. Attention, gros download à l'horizon.

Pendant que la grosse sangsue agonise

Le mois dernier, Free créait l'évènement en cassant les prix du forfait ADSL. Ce mois-ci, c'est au tour de 9 Telecom de faire péter son offre haut débit : 1024kb/seconde pour 40 euros par mois, soit deux fois moins cher que l'offre équivalente de Wanadoo. Tiens, mais comment de tels miracles sont-ils possibles ? Et comment arrivent-ils à tirer des bénéfices, malgré des tarifs aussi bas ? Bizarre, cela aurait-il un lien quelconque avec la levée progressive du monopole de France Télécom sur les boucles locales ? www.9telecom.fr

Mini-PC, mini-jeu

Au début, cela devait se passer lors d'une réunion d'alcooliques anonymes :
- Tiens, et si au lieu de finir dans le ruisseau comme tous les soirs, on reprogrammait EverQuest pour Pocket PC ?
- Ah oui, tiens, et comme c'est chiant à relier à Internet, un Pocket PC, on serait certain que cela n'aurait absolument aucun rapport avec les MMORPG.
- Ah oui, mais dans ce cas, il faudrait le faire aussi en vue isométrique pour être sûr qu'on ne le reconnaisse pas.
-Allez, banco !
Voilà le résultat : le jeu solo EverQuest pour Pocket PC, qui contiendra quatre classes de personnages et 10 quêtes majeures dans 15 régions différentes. Les joueurs pourront tout de même aller jusqu'au niveau 12.

De face comme de dos...

Avec le kit de connexion Wanadoo,
je profite plus vite de mes cadeaux de Noël :

"10 heures par mois offertes pendant 6 mois
sur les forfaits Wanadoo Intégrales"*

ou

"Le pack eXtense Haut Débit offert"*

*Offre soumise à conditions. Voir conditions détaillées sur votre kit de connexion Wanadoo.
SA WANADOO INTERACTIVE - 48, rue Camille Desmoulins - 92791 Issy les Moulineaux Cedex 9 - RCS Nanterre B403 088 867.

Noël n'a que des bons côtés.

0 810 555 999
prix d'un appel local
wanadoo.fr, agences France Télécom,
grandes surfaces, magasins spécialisés.



wanadoo
positive generation



Vivant en parfaite symbiose avec les requins, les poissons pilotes leur indiquent où se trouvent les bancs les plus riches. En échange, les requins ne les dévorent pas et les laissent se nourrir de leurs restes. À ce jour, Sony a vendu 40 millions de PS2. Dans son sillage, Microsoft et Nintendo ont écoulé chacun 4 millions de GameCube et de Xbox.

Psychologues à distance

De gentils psychologues, dont nous avons rencontré l'équipe, s'intéressent à nous, les utilisateurs de jeux vidéo et d'Internet. Il s'agit d'une étude faite par correspondance. Notre connaissance assez pointue du domaine psychiatrique (en tant que patients principalement, mais c'est très formateur) nous permet d'avancer qu'elle est sérieuse. Si vous êtes intéressé, ou si vous pensez avoir besoin d'aide, vous pouvez les contacter à l'adresse suivante :
G.R.E.C.A. - B.P. 14 - 92 403 Courbevoie Cedex

Pluie de jeux sur Macintosh

(épisode second)



Vous êtes très nombreux (mais moins de deux), chaque mois, à nous envoyer des courriers véhéments pour protester contre l'absence de news sur les jeux Macintosh. Donc, comme il y a quelques mois, je me suis plongé dans l'activité ludique de cette machine bien troublante pour vous chroniquer tout ça en détail. Alors mmm... hou, la vache, j'ai mal aux dents... Donc, on attend la sortie imminente de mmm of might and mmmagic. Wow, je n'ai jamais eu mal comme ça ! Cette douleur est due à une énorme carie sur une dent du fond, une dent de sagesse mal dévitalisée, je crois. Donc à part ce jeu, il y a mmmm gnnn online qui visera bien sûr les amateurs de jeux en réseau. Non désolé, on fera ça le mois prochain quand je dégusterai moins.



UBI SOFT MYSTIFIÉ

Ubi Soft et Cyan Worlds Inc. se sont dit : « oui » devant Monsieur le Maire début octobre pour un partenariat qui devrait durer jusqu'en 2008. Objectif : assurer la descendance de la prestigieuse série des Myst, dont le premier épisode était encore, il y a peu, le jeu le plus vendu du monde, avant de se faire détrôner par les Sims de Maxis. Pas d'infos pour l'instant sur un quatrième épisode, mais on sait en revanche que le développeur américain bûche déjà sur Myst Online, un jeu de rôle massivement multijoueur prévu pour l'année prochaine. Face à Asheron's Call 2, EverQuest 2 et Star Wars Galaxies, on leur souhaite bien du courage.

Télex

En Norvège, le second volet du film « Le Seigneur des Anneaux » est premier au box-office. Pourtant, il n'y figurera que dans six semaines : avec 60 000 billets vendus à l'avance, il a dépassé « Dragon Rouge » qui y passe en ce moment.



+ qu'un add-on

Excellente nouvelle pour les amateurs de Sturmovik, la simulation de vol venue du froid. Au départ, ils devaient sortir un add-on, Forgotten Battles, mais il semble que celui-ci devienne un stand alone à part entière. Donc, au final, on a droit à deux gros CD bourrés de choses innovantes. Puisque l'add-on s'est transmuté en autre chose, ils annoncent, le sourire aux lèvres, qu'ils vont dépasser la date de sortie (au départ Noël) pour nous offrir tout ça en février prochain. Pour mémoire, outre de nouveaux avions et missions, on trouvera dans Forgotten Battles un moteur bien modernisé avec un nouveau système pour calculer les explosions et les impacts. En plus de cela, les dernières images du jeu, que l'on trouve sur www.il2sturmovik-fr.com/the_game/fb_development.php, laissent présager de nouveaux effets graphiques et des environnements encore plus impressionnants.





Jackass a dit :

Jackass, c'est à la base une émission de MTV dans laquelle on peut admirer des adolescents qui s'improvisent cascadeurs avec les moyens du bord. On les voit se jeter d'une colline à trois dans un caddy, se jeter du haut d'escaliers enroulés dans des tapis, ou encore se tirer dessus à balles réelles pour tester des gilets pare-balles. Bref, après l'émission TV qui a cartonné, le film qui a cartonné, voici les spectateurs qui cartonnent : à Seattle, en essayant de les imiter, un gamin de 15 ans a imbibé son tee-shirt d'alcool puis s'est enflammé pendant qu'un copain le filmait. Ses jours ne sont plus en danger. C'est le second cas d'immolation puisqu'un autre fan de 13 ans s'était déjà aspergé les jambes d'essence avant d'y mettre le feu. Ses jours ne sont plus en danger. Un adolescent de 17 ans s'est aussi fait rouler dessus par un ami qui conduisait une voiture tout en le filmant au caméscope. Le gamin était sensé sauter par-dessus la voiture, mais visiblement, c'est l'inverse qui s'est produit. Ses jours ne sont plus en danger. À titre de précision, « Jackass » signifie « couillon » en français. http://savejackass.cjb.net/

Pas un mois sans jeu gratos

Le principe de celui-ci est tout bête et nous fait remonter aux tout premiers jeux graphiques : il faut doser l'impulsion que l'on donne à un bobsleigh pour qu'il saute à travers un cerceau. Difficile de faire plus basique, et pourtant, c'est tellement bien foutu qu'il y a bien de quoi se marrer dix minutes, ce qui est infiniment plus que quelques-uns des jeux commerciaux que nous avons testés ce mois-ci.

www.wedu.com/sledrun/toboggan_run.swf



Windows au fond du Gange

Ne sachant décidément plus quoi faire de son argent, Microsoft va investir 400 millions de dollars en Inde. Il faut savoir que l'une des caractéristiques de ce pays est de produire, outre de délicieux poulets tandoris, des milliers d'informaticiens de très haute volée sortis des universités du pays. Microsoft compte en récupérer la crème dans son centre de Hyderabad, au sud de l'Inde, et ainsi tenter de reprendre du terrain à Linux, un OS très répandu dans le pays. Je me demande pourquoi Windows est boudé là-bas, peut-être qu'une vache sacrée bloque l'entrée de l'usine Microsoft depuis trois ans. Ah non, en fait, c'est parce qu'une copie de Windows coûte plusieurs fois le salaire mensuel moyen d'un indien.

Télex

On trouvera peut-être bientôt la Xbox en couleur vert translucide qui était jusqu'à présent la couleur officielle des Xbox de développement.

Elle est à peine moins laide que la teinte standard. Tiens, et pourquoi ne pas faire de bons jeux à la place ?

FOUITCH
FOUITCH
FOUITCH

UNE NEWS ÉCRITE UN PEU VITE

Tiens, marrant ça, le célèbre acteur Jacques Villeret, inoubliable en costume d'extraterrestre dans « La Soupe aux Choux », s'est associé à Ubi Soft pour faire un jeu de course. Ça va s'appeler Speed Challenge : Jacques Villeret's Racing Vision. Étonnant, je ne savais pas que cet excellent comédien s'intéressait aux jeux vidéo, ça fait vraiment plaisir. Ce sera un jeu dans lequel on conduira des bolides du futur sur des circuits urbains tracés au milieu de Londres, Paris, New York, Osaka et Montreal, avec un gameplay qui misera avant tout sur le « fun et le spectaculaire », dixit le communiqué de presse. D'ailleurs, en le relisant, je viens de me rendre compte que j'ai fait une erreur, j'ai confondu Jacques Villeret avec Jacques Villeneuve, le pilote canadien. Ah bah c'est sûr, à force de nous presser sur le délai de rendu des textes....


Jacques Villeret, satisfait de son temps aux essais qualificatifs de Monza.

WWW. claquetathune.com

C'est vrai, les femmes sont supérieures aux hommes, on s'en doutait, mais cette fois, un sondage le prouve. Donc, mesdemoiselles, vous êtes bien plus nombreuses que nous, les messieurs, à faire des achats online et à vous lancer dans la grande aventure de l'achat à distance. Selon une enquête récente en Angleterre, 29 % des filles ont déjà commandé des fringues à partir d'une page web, soit deux fois plus que nous. On trouve les mêmes chiffres consternants pour le shopping de produits alimentaires. La crise de la quarantaine semble y jouer pour beaucoup puisque c'est dans la fourchette d'âge 35 - 44 ans que l'on trouve le plus de petites dépensières online.





Les effets visuels font tout de suite penser à ceux de Homeworld.



GENRE : STRATÉGIE TEMPS RÉEL ÉDITEUR : DISNEY INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR : BARKING DOG STUDIOS SORTIE : LÀ, MAINTENANT, TOUT DE SUITE

LA PLANÈTE AU TRÉSOR
LA BATAILLE DE PROCYON

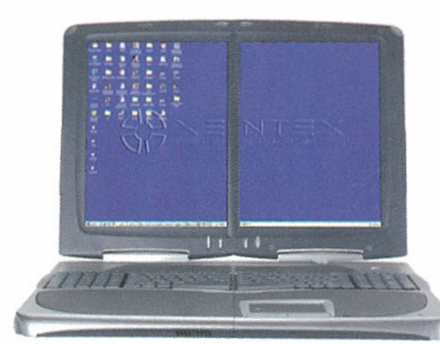
Quand on parle de « La planète au trésor », le dernier-né des productions Disney, on a tout de suite mal à la tête tellement on se méfie. Jamais un film d'animation n'a eu une aussi mauvaise réputation et ce, avant même qu'il ne sorte. De même, les jeux de plates-formes éponymes qui sont sortis sur console nous laissaient présager du pire pour l'adaptation de cette licence. Eh bien, même pas ! La Planète au trésor sur PC n'est pas un soft de plate-forme, mais bel et bien un jeu de stratégie temps réel. En plus de ça, c'est Barking Dog Studios, à qui l'on doit Homeworld Apocalypse, qui s'est collé au développement de ce produit destiné pourtant à un jeune public.
Le fait est que le jeu est aussi mignon que réussi, et que si son gameplay avait été plus « adulte », il aurait largement trouvé sa place dans nos pages test, agrémenté d'une note plus qu'honorable. En attendant, comme c'est pour les petits, on se contentera d'une page de news, faute de pouvoir en parler dans la feu rubrique Loisir.
Le jeu nous propose de prendre les commandes d'un vaisseau, puis d'une flottille, le tout dans l'univers de la planète au trésor. Il s'agit d'une libre adaptation du roman de Stevenson « L'île au trésor », transposé dans un futur lointain, dans lequel les navires à trois mats sillonnent l'Éther à la recherche de mondes inconnus. De fait, on voyage dans l'espace d'Homeworld, mais avec des goélettes en bois, munies de canons, de grappins d'abordage, et aussi de quelques lance-torpilles bien étincelants. On « vogue » à travers des îlots flottants dans l'espace, et on croise plein de bonnes choses, comme des baleines étheriennes, des nébuleuses géantes, des pluies de météorites, ou encore, une tripotée de navires pirates.
Pour bien faire, Barking Dogs a repris le moteur d'Homeworld, tout comme son graphisme. Sauf, bien sûr, pour les vaisseaux et les bases, qui font penser à de véritable navires trois mats du XVIIIe siècle. Afin de rendre le jeu le plus accessible possible au jeune public, l'interface a été très largement simplifiée. Ainsi, tout se passe sur le même plan, rendant impossible les attaques dessous et dessus. De même, les ordres que l'on peut distribuer sont d'une grande simplicité, tout comme simples sont les intrigues des différentes missions.
La Planète au trésor est vraiment pensée pour un public jeune, et suffisamment bien réalisée pour qu'il puisse prendre goût au stratégie temps réel. Vous avez un sympathique cousin de 11 ans accro au jeu vidéo ? C'est tout bon pour lui. Et s'il a des copains, votre cousin, il peut même s'amuser avec eux, puisque c'est jouable en réseau, à travers des parties pouvant accueillir jusqu'à quatre joueurs. Bon esprit.

PETE BOULE



L'orientation se fait à l'aide d'un compas simplifiant la navigation.

Flip FLOP



Pour cadres fortunés qui veulent faire sensation lors des réunions de service, voici le Flip-Pad Voyager, un PC portable équipé de deux, oui ma bonne dame, deux écrans articulés de 13,3 pouces chacun. Tout plié, il ne prend pas plus de place dans l'attaché-case qu'un laptop classique, mais offre à l'usage une surface de travail équivalente à un ordinateur de bureau, avec une résolution de 1536x1024. Ça se commande sur Internet chez **xentex.com**. Mais malheureusement, avec un prix catalogue de 6 000 euros, on se rend compte qu'il est plus rentable d'acheter deux petits portables et de les coller l'un à l'autre avec du scotch double face.

Il ne manque que le lubrifiant



Parfois, nous, les journalistes, sommes obligés de nous rouler dans du lisier de porc et d'aimer ça. Là, je vais vous parler du Magic Finger. Le Magic Finger pourrait être qualifié de « capote pour doigt ». C'est un petit capuchon de plastique qui se met au bout de l'index. Il évitera aux débiles qui écrivent avec leur doigt sur l'écran de leur PDA (généralement parce qu'ils ont perdu le stylet) de rayer l'écran avec leurs ongles fraîchement manucurés. En voyant la chose, Capt'ain Ta Race s'est écrié : « Ah, ça y est, ils en font enfin à ma taille ! »

Deux millièmes d'€uro l'article

L'Encyclopédie Hachette Multimédia 2003 de Luxe devrait être arrivée sur l'étal des meilleures boucheries de votre région à l'heure où vous lirez ces lignes. Pour 100 euros - autant dire un pourboire - ce DVD-Rom rempli de savoir vous donnera accès à 50 000 articles encyclopédiques accompagnés de 17 000 médias et une sélection de 3 500 sites Internet. Vous y trouverez aussi le Dictionnaire de la langue française Hachette (65 000 définitions, 5 000 tableaux de conjugaison, 120 000 synonymes, 25 000 noms propres) ainsi que le Dictionnaire Hachette-Oxford anglais-français et ses 530 000 traductions. L'Encyclopédie intégrera aussi pour la première fois le logiciel Eingana Découverte, qui permet de se balader en 3D sur tout le globe terrestre recréé à partir d'observations satellites.



Télex

Question : « Quel est aujourd'hui l'âge moyen d'un joueur de jeu vidéo ? »... tic... tic... tic... tic... Réponse : 28 ans. Source : Interactive Digital Software Association. www.idsa.com

joystick et **ASJR**

vous offrent, pour 1 heure de jeu achetée,

2 HEURES DE JEU EN RÉSEAU

GRATUITES, dans les salles adhérentes ci-dessous, sauf mercredi et samedi

VILLE	SALLE	TÉL.	VILLE	SALLE	TÉL.
Aix en Provence	Net'Games	04 42 26 60 41	Marseille	Net Fighters	04 91 34 75 71
Ajaccio	Génération Doom	04 95 10 50 18	Montpellier	Dimension 4	04 67 60 57 57
Ajaccio	Le temple du jeu	04 95 10 19 29	Nancy	Le Metropolitain	03 83 32 88 62
Alès	Absolute Computer	04 66 34 00 04	Narbonne	Versus	04 68 32 95 27
Avignon	Cyber club	04 90 86 22 34	Nice	Clique et Croque	04 93 82 36 45
Belfort	Sérial Player	03 84 90 25 62	Nîmes	Net'Games	04 66 36 36 16
Besançon	Optimium	03 81 82 13 07	Niort	ADN MICRO	05 49 76 58 16
Béziers	Cyberia	04 67 62 99 91	Paris	Akyrion Net Center	01 40 27 92 07
Bordeaux	Cyberstation	05 56 01 15 15	Paris	Armageddon	01 40 09 05 21
Brest	Accès-Cibles	02 98 46 76 10	Paris	Planet Café	01 42 08 07 77
Caen	Espace micro	02 31 53 68 68	Paris	Tétranet	01 47 04 33 00
Carcassonne	Alerte Rouge	04 68 25 20 39	Paris	Tétranet	01 43 54 55 55
Castres	Cyber Net	05 63 51 42 05	Perpignan	Net and Games	04 68 35 36 29
Cergy-Pontoise	Battle-Lan	01 30 30 07 70	Poitiers	ADN Games	05 49 50 18 59
Conflans Ste Honorine	Interactive	01 39 19 10 23	Reims	Clique et Croque	03 26 86 93 92
Dunkerque	Cyber Square	03 28 26 61 12	Rennes	Arobace	02 99 79 19 77
Grenoble	L'autre Monde	04 76 010 020	Roanne	Cyber-Espace	04 77 72 04 04
Le Havre	Cybermétro	02 35 25 40 34	Rouen	Cybernetics	02 35 07 02 11
Lille	Net Player Games	03 20 31 20 29	Rouen	Place Net	02 32 76 02 22
Limoges	Planete Micro	05 55 10 93 61	Strasbourg	Cybermaniak	03 88 32 30 40
Lorient	No Work Tech	02 97 84 72 09	Toulon	Cyber Espace	04 98 00 69 11
Lyon	Cyber Nef	04 78 58 95 16	Toulouse	Blod Station	05 61 22 54 15
Lyon	Le QG	04 72 83 57 51	Tours	Annexe Informatique	02 47 75 10 02
Marseille	Magic Café	04 91 13 75 76	Valenciennes	Net LODING	03 27 38 09 08
Marseille	Net Fighters	04 96 12 68 94			

2 HEURES DE JEU EN RÉSEAU
GRATUITES, pour 1 heure de jeu achetée, sauf mercredi et samedi

joystick

ASJR

L' Association des Salles de Jeux en Réseau

Pour bénéficier de cette offre, présentez ce bon rempli

J143

Nom ______________________

Prénom ______________________

Adresse ______________________

______________ Code postal ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊

Ville ______________________

Date de naissance ⌊_⌊_⌊ ⌊_⌊_⌊ ⌊_⌊_⌊

e-mail ______________________

Offre valable du 1er au 31 décembre 2002

(Ce bon ne peut être photocopié ou reproduit sur papier libre)





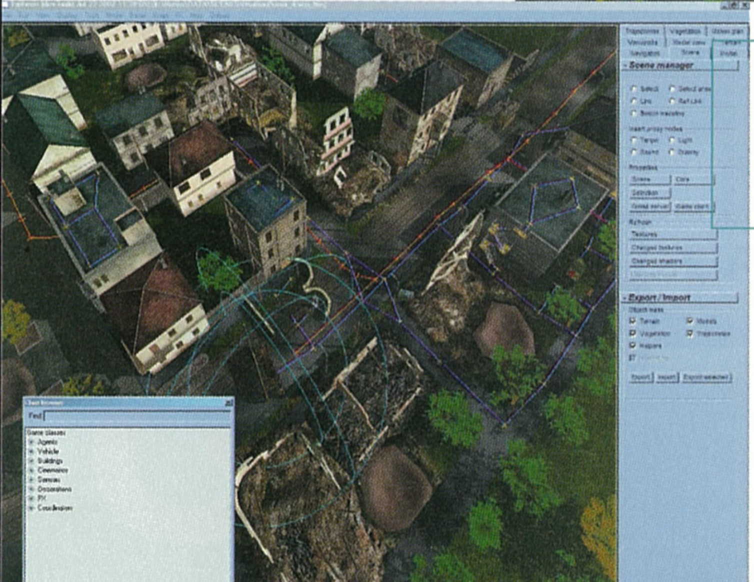
La guerre de Corée aurait pu être une grande guerre. Je m'explique. Contrairement au Viêt-nam, la guerre de Corée avait un élément délirant dans sa stratégie : le général MacArthur. Si on l'avait écouté une demi-seconde de trop, non seulement ce pays aurait senti bon l'uranium enrichi mais en plus de ça, beaucoup de nations de la planète auraient simplement disparu, leurs frontières phagocytées par quelques super-puissances et les quelques poches de résistance vitrifiées sous les bombes H. Oui, la guerre de Corée aurait pu être la troisième, la totale, la globale, et surtout la nucléaire. Mais bon… L'hiver nucléaire n'a pas eu lieu, le conflit fut



Vu la méticulosité des détails des cartes, les différentes missions devraient offrir beaucoup de possibilités tactiques.

>Genre : Stratégie temps réel
>Éditeur : Cenega
>Développeur : Plastic Reality Technologies
>Sortie prévue : Printemps 2003

KOREA



Énormément de paramètres sont pris en compte par l'I.A. En plus de ça, des évènements scriptés sont régulièrement déclenchés.

« classique » et ne fit « que » 450 000 morts côté occidental pour près de 2 millions côté communiste. Ce qui m'amène à vous parler de Cenega (encore eux) qui nous annoncent la sortie prochaine d'un stratégie temps réel se déroulant pendant ce conflit. L'idée principale est d'offrir la possibilité de commander une escouade de 5 hommes, qui devront traverser vivants quelque 15 missions réparties sur 5 campagnes. En soi, le jeu n'invente pas la poudre (si je peux me permettre) et encore moins l'eau chaude puisque tous les aspects du genre stratégie temps réel seront présents. Là où Korea cherche à s'affirmer, c'est au travers d'une grosse exploitation de son moteur physique et graphique. L'environnement est en 3D temps réel, ressemblant dans son principe et dans son fonctionnement à ce qui existe dans Neverwinter Nights. Les modélisations des personnages et des décors semblent être aussi réussies qu'ambitieuses et la méticulosité des détails force le respect. Manifestement le jeu offre pas mal de scénarii, en extérieur tout comme en intérieur, et le nombre de véhicules divers et variés que l'on peut soit contrôler, soit affronter, devrait apporter pas mal de variété au gameplay. Cette même variété est, elle aussi, très présente dans les différentes unités ennemies rencontrées. Physiquement, il semble qu'un grand nombre de paramètres seront pris en compte, des intempéries aux propriétés balistiques des armes. Bref, le jeu a l'air bien complet. Comme quoi, la guerre de Corée n'a pas encore fini de faire parler d'elle.

Le joueur devrait avoir autant de missions en intérieur qu'en extérieur.

Pete Boule

LE NOUVEAU CHEF D'OEUVRE DES CREATEURS DE COSSACKS

12 nations à la conquête d'un nouveau monde, des affrontements réalistes opposant jusqu'à 16 000 unités en temps réel. Trois siècles de guerres, de découvertes et de révolution.

AMERICAN CONQUEST

LA STRATÉGIE TEMPS RÉEL À TAILLE RÉELLE



American Conquest retrace à travers 8 campagnes intenses, 300 ans qui marqueront à jamais l'histoire de notre monde. De la découverte de l'Amérique à la Guerre d'Indépendance, revivez une période historique extraordinaire. Grâce à des armées qui peuvent atteindre jusqu'à 16 000 unités en temps réel, vous pourrez revivre les plus grands affrontements de l'histoire du nouveau monde en taille réelle.



Infos, démo & communauté sur : www.aconquest.com













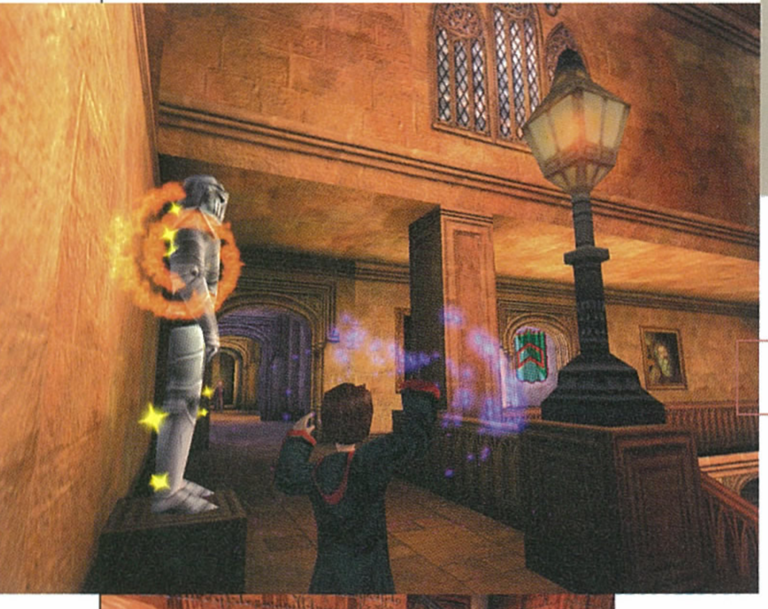
De par la cible visée par le produit, nous avons préféré en faire une news. Harry Potter, donc, est un beau produit. Il est joli, bien fait, bien lisse, bien fignolé. Mais n'y cherchez ni malice, ni même une idée neuve, Harry Potter et la Chambre des Secrets est une licence sagement exploitée. Jeu de plateforme/action en vue à la troisième personne, vous y incarnez Harry qui lance des sorts là où on lui dit d'en lancer. Vous ramassez des dragées surprises de Bertie Crochue, des chocogrenouilles. Vous sautez de plate-forme en plate-forme, et entre deux séquences d'action, l'histoire se déroule à grands renforts de cinématiques. Le nombre de chargements est d'ailleurs très au-dessus de ce que la politesse recommande sur PC, mais soyons tolérants, il s'agit avant tout de la reconversion d'un jeu console. L'adaptation est d'ailleurs très bien faite. Le gameplay au pad est pour une fois agréablement remplacé par notre traditionnel duo souris/clavier. Il y a juste un coup de main à choper pour bien négocier les virages. En revanche, je suis assez déçu de constater que le graphisme, assez exceptionnel sur console (et tout particulièrement sur GameCube), est à la limite du cubique sur nos machines pourtant cinq générations technologiques au-dessus de ces merdasses grand public (O.K., deux générations, mais mince quoi, on joue pas dans la même division !). Par contre, sur PC, et contrairement à la version console, vous aurez l'immense privilège de pouvoir zapper les cinématiques, comme des grands. Le gameplay est à l'image du reste du jeu : parfaitement fignolé, mais un peu cucul la praline. Le niveau de difficulté est d'ailleurs très bas, adapté à un public jeune ou complètement novice. L'univers du film est fidèlement reproduit. On se balade dans le long métrage. On dispute des matchs de Quidditch. On concocte des potions. On évolue dans l'immense Manoir qu'est l'école de Poudlard. Dans les recoins sombres se discutent des secrets d'alcôve. Des fantômes traversent les murs avec un air un peu outré. C'est un jeu grand public, pour les petits et les grands, comme on dit.





>Genre : Plateforme Action
>Éditeur : Electronic Arts
>Développeur : KnowWonder Digital Mediaworks
>Sortie : Déjà dans le commerce

HARRY POTTER
ET LA CHAMBRE DES SECRETS



Harry Potter en plein entraînement...



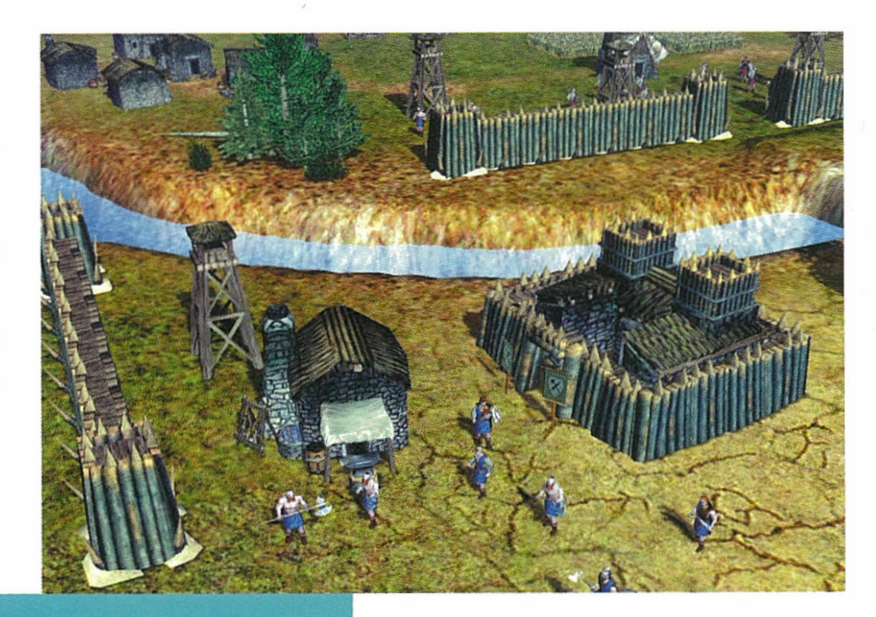
Monsieur Pomme De Terre





Mel Gibson ne fera pas de suite à l'excellent Braveheart, non, depuis les attentats du 11 septembre, il a pris la décision de ne plus tourner de films violents. Alors que sa fille aînée vient de partir au couvent, il travaille actuellement sur un nouveau long-métrage retraçant la vie de Jésus. Pour vous donner une idée de l'état de santé du bonhomme, il veut que tout soit joué en araméen (la langue parlée à l'époque du Christ) et qu'il n'y ait pas de sous-titres. Pauvre Mel, j'ai envie de lui prêter un outil de jardinage pour qu'il se tape avec. Tenez, ma bêche par exemple. Comme ça, s'il la garde, ça sera la bêche à Mel. O.K., je présenterai ma démission demain matin à la première heure. Bon, pourquoi je parlais de Mel Gibson moi... Ah oui : le jeu qui nous intéresse aujourd'hui, Highland Warriors, ressemble beaucoup à ce qu'aurait été l'adaptation en jeu vidéo de Braveheart. Ce sera un strat' temps réel se déroulant dans l'Écosse moyenâgeuse. Quatre clans s'affronteront dans des batailles sanglantes à grande échelle : le clan MacDonald qui se bat à coup de hamburgers saturés en matières grasses, le clan Cameron qui enverra des clones de Cameron Diaz pour déconcentrer l'ennemi, le clan MacKay sur lequel je n'ai rien de rigolo à dire et les Anglais, au propos desquels je préfère me taire. Bénéficiant d'un moteur 3D tout à fait honorable, Highland Warriors semble être une sorte d'Age of Mythology version gaélique, avec un gameplay archi-classique. On disposera des unités traditionnelles genre scouts, chevaliers et archers, à côté des petits paysans qui seront chargés de construire les bâtiments et de récolter les ressources (or, bois, nourriture...). Chaque clan disposera de sa propre gamme d'unités et certaines auront des compétences spéciales comme le sabotage, le déclenchement d'épidémie dans les rangs adverses ou la corruption des troupes ennemies. Comme dans WarCraft III, chaque camp disposera aussi de héros, des figures historiques telles que William Wallace ou Robert The Bruce. La seule grosse innovation de ce titre devrait être la gestion des saisons qui changeront en pleine mission, ce qui compliquera parfois les choses. Il faudra par exemple se préparer à l'hiver en prévoyant que les champs ne pourront pas être récoltés et que les unités ne pourront plus passer par les régions montagneuses.

ACKBOO



>Genre : Stratégie temps réel
>Éditeur : Big Ben Interactive
>Développeur : Soft Enterprises Allemagne
>Sortie Prévue : Fin 2002

HIGHLAND WARRIORS

Oh, de beaux chevaliers rutilants pleins de polygones. Les unités ont l'air assez détaillé. En revanche, les animations ont pour l'instant l'air moyen.

Graphiquement, Highland Warriors fait un peu penser à ce titre plein de potentiel mais malheureusement raté qu'était Warrior Kings.

1 LES PLUS FIDÈLES SONNERIES

Appelez le **0899 70 2001**, entrez la référence de la sonnerie, (ex: **56 609**) le numéro de téléphone du mobile... et c'est tout!

NOUVEAUTÉS: Références en ! ***CATALOGUE COMPLET:*** Nous avons bien sûr des **centaines d'autres sonneries** et **logos**, catalogue par téléphone au **0899 70 2001**, ou minitel **3617 MONMOBILE** ou web www.persomobiles.net.

RAP / RnB

55 604	113 fout la merde	56 799	Family affair	56 054	No more drama
56 078	1m73, 62kg	56 315	Foolish	56 487	Nuff respect
56 303	5.9.1	56 313	Full moon	55 680	On s'en sort bien
56 101	À demi nu	56 359	Funky maxime	55 678	Oublie moi
55 594	Angela	55 790	Gangsta love	56 062	Perdono
56 083	Another day in paradise	56 685	Gangsta's Paradise	55 610	Petit frère
55 607	Art de rue	56 796	Ghost Dog	56 906	Qui est l'exemple
56 086	Bad boy for life	56 049	Got what you need	56 621	R n'b 2 rue
55 606	Bad intentions	55 565	Hot is herre	56 618	Real slim shady
56 971	Because I got high	56 301	I need a girl	55 668	Regarde le monde
56 612	Belsunce breakdown	55 572	I'm gonna be alright	56 634	Stan
55 567	Black suits comin'	56 145	Je danse le mia	56 637	Survivor
56 302	Bomba 2002	56 362	Killing me softly	56 632	The next episode
55 672	Cleaning out my closet	56 473	La tribu de Dana	56 770	U remind me
56 644	Clint Eastwood	55 667	Le guide du loubard	56 047	What's love
55 775	Diamant noir	56 054	Le son des bandits	56 143	Whithout me
56 080	Du rire aux larmes	55 776	Le show	56 695	Wild wild west
55 570	Elle est à toi	55 590	Mais qui est la belette	1554	50 Rap!

POP / ROCK

55 676	A l'envers à l'endroit	55 778	If tomorrow never comes	55 573	Mao boy
56 794	Arizona dream	56 414	Jailhouse rock	56 763	New year's day
56 474	A thousand miles	55 779	Jeune et con	55 780	Objection
56 560	Bayla	55 792	Just a gigolo	56 641	Pulp fiction
55 711	Black or white	56 556	Hero	55 770	Song for a jedi
56 555	By the way	55 688	Highway to hell	56 790	Stairway to heaven
56 760	Californication	56 765	Hotel california	56 786	Still loving you
56 940	Cocaïne	56 559	How you remind me	55 679	Underneath your clothes
55 764	Complicated	56 096	J'ai demandé la lune	56 299	Wherever you go
56 329	Creep	56 097	L'aventurier	1561	60 Pop/rock!
55 782	In too deep	56 769	Le vent nous portera	1581	40 Rock'n roll!

VARIÉTÉS

56 228	Allumer le feu	56 074	L'agitateur	55 784	Nos différences
1589	Tout Antologigi	55 617	L'aziza	55 769	On s'en va
55 767	Apprendre à aimer	56 092	L'été indien	56 225	Que je t'aime
56 300	Au soleil	55 803	La fille du coupeur de joint	55 660	Paroles, paroles
56 537	Ballade de Johny Jane	56 291	La javanaise	56 213	Sans contrefaçon
56 109	Belle	56 876	La musique	55 773	Savoir aimer
55 719	Couleur café	56 424	Laisse béton	55 620	Si maman si
56 297	Cum cum mania	55 670	Le petit prince	56 064	Stach stach
56 214	Désenchantée	56 212	Libertine	55 568	Ti amo
55 549	En apsesanteur	1590	10 Mylène!	56 870	Toutes les femmes de ta vie
56 501	Ensemble	56 124	Love united	56 035	Tu trouveras
56 413	J'aime les filles	56 312	Manhattan-Kaboul	56 095	Une belle journée
55 566	J'ai tout imaginé	56 939	Millesime	56 077	Un enfant de toi
56 123	J'attend l'amour	56 128	Mister renard	56 509	Une maison bleue
56 081	Je l'aime à mourir	55 736	Musique	55 601	Vivre pour le meilleur
55 564	Je suis et je resterai	55 545	Mon amant de St-jean	1564	10 Comédies musicales
56 418	Joe le taxi	56 701	Ne me quitte pas	1564	70 Variétés

DANCE / TECHNO / DISCO

56 153	2 times	56 642	Daddy DJ	56 094	Pop corn
56 613	Aerodynamic	56 574	Don't stop 'til you get enough	55 781	Round round
56 568	And the beat goes on	55 686	Extreme ways	55 454	Sexual healing
55 571	Asereje	56 956	Gimme, Gimme, Gimme	55 673	Shoot the dog
56 116	Around the world	56 631	I will survive	55 727	That don't impress me much
56 620	Before you leave	55 674	Kiss kiss	55 546	Tourne toi
56 202	Billie Jean	55 571	Ketchup song	55 731	When you look at me
56 497	Blue	56 710	La lambada	55 548	When you think about me
55 547	C'est aussi pour ça qu'on s'aime	55 560	Let's all chant	56 036	Whenever, wherever
56 203	Celebration	56 063	Like a prayer	55 765	You didn't expect that
56 168	Children	56 127	Love don't let me go	1559	60 Dance
55 663	Comanchero	55 643	Love is in the air	1580	25 Disco
55 694	Daddy cool	55 768	People come people go	1588	10 Soul

REGGAE / SKA / LATINO / RAÏ / ZOUK

56 767	Could you be loved	56 332	Red red wine	56 697	Aïcha
56 296	Cover up	56 136	Redemption song	56 698	Didi
56 773	Dépareillé	56 772	Trop peu de temps	56 600	Désert rose
56 135	Get up, stand up	1563	20 Reggae	56 725	Sidi Hbibi
56 134	I shot the sheriff	56 545	Night boat to Cairo	1562	10 Raï
56 334	Is this love	1592	10 Ska	56 485	1er gaou
55 683	Jamafrica	56 406	Guantanamera	56 954	Ba moin en ti bo
56 175	Mangez moi	56 399	El condor passa	55 755	On verra
56 758	No woman no cry	55 588	I got a girl	56 953	Vas-y Franky
56 066	Positive vibration	1579	10 Latino	1565	10 Zouk

2 EXCLUSIF : LE LOGO PERSO

0	110	A	2	K	55	U	88	:	123
1	111	B	22	L	555	V	888	,	124
2	112	C	222	M	6	W	9	/	125
3	113	D	3	N	66	X	99	@	126
4	114	E	33	O	666	Y	999	©	127
5	115	F	333	P	7	Z	9999	♥	134
6	116	G	4	Q	77	Espace	1	☺	128
7	117	H	44	R	777	.	120	☺	129
8	118	I	444	S	7777	!	121	☹	132
9	119	J	5	T	8	?	122	☹	133

Personnalisez votre logo avec le **texte que vous voulez**: **Choisissez** un logo "**Zone perso**". **Appelez** le **0899 70 2001** ou le **3617 MONMOBILE**, choix *"Vous connaissez la référence"*. Le service vous vous propose automatiquement la personnalisation. Saisissez facilement votre texte grâce aux équivalences des lettres ci-contre, il ira s'incrire dans la **Zone perso**. Vous obtenez la nouvelle **référence perso** de votre logo: vous pourrez réutiliser votre logo perso aussi souvent que vous le souhaitez ou l'offrir à vos amis: il est **conservé à vie**!

I ♥ — 23 328 — **FLO, LA PLUS BELLE!** — I ♥ FLO, LA PLUS BELLE! — Réf. perso

23 574 — **Pas de perso: le logo sera centré!** — 23 574

3 LOGOS

Choisissez votre logo, **appelez** le **0899 70 2001** ou le **3617 MONMOBILE**, indiquez le numéro du mobile... et le logo sera téléchargé quelques secondes plus tard!

(Logo vide : utile pour effacer un ancien logo!) Logo VIDE 23 300

Logo vide: totalement perso! 23 300

Logo GÉANT! 27 911 · Logo GÉANT! 27 704 · Logo GÉANT! 27 703 · Logo GÉANT! 27 916 · Logo GÉANT! 27 902

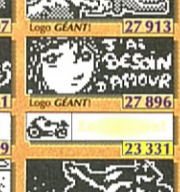
23 589 · 23 582 · 23 586 · 23 583 · 23 328

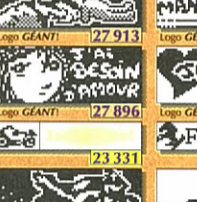
23 648 · 23 577 · 23 594 · 23 654 · 23 312

23 780 · 23 681 · 23 437 · 23 518 · 23 692

23 775 · 23 783 · 23 575 · 23 645 · 23 779









Logo GÉANT! 27 751 · Logo GÉANT! 27 770 · Logo GÉANT! 27 753 · Logo GÉANT! 27 769 · Logo GÉANT! 27 915

Logo GÉANT! 27 706 · Logo GÉANT! 27 907 · Logo GÉANT! 27 913 · Logo GÉANT! 27 906 · Logo GÉANT! 27 754

Logo GÉANT! 27 872 · Logo GÉANT! 27 781 · Logo GÉANT! 27 896 · Logo GÉANT! 27 841 · Logo GÉANT! 27 752





23 762 · 23 409 · 23 331 · 23 483 · 23 471

Logo GÉANT! 27 774 · Logo GÉANT! 27 862 · Logo GÉANT! 27 799 · Logo GÉANT! 27 878 · Logo GÉANT! 27 730

4 DESSINEZ VOUS-MÊME VOTRE LOGO!

Exclusif! Pour avoir votre propre logo (celui de votre club, association, ou ce que vos voulez!) sur votre mobile (ou en faire profiter vos amis), c'est très simple : il vous suffit d'appeler le **0899 70 2001** ou le **3617 MONMOBILE**, choix *"Dessinez votre logo"* et de vous laisser guider.

Logo GÉANT! 27 860



23 410 · 23 399 · 23 771 · 23 567 · Logo GÉANT! 27 866

Logo GÉANT! 27 715 · Logo GÉANT! 27 708 · Logo GÉANT! 27 777 · Logo GÉANT! 27 767 · Logo GÉANT! 27 775

Logo GÉANT! 27 888 · Logo GÉANT! 27 892 · Logo GÉANT! 27 869 · Logo GÉANT! 27 914 · Logo GÉANT! 27 882

Logo GÉANT! 27 842 · Logo GÉANT! 27 867 · Logo GÉANT! 27 893 · Logo GÉANT! 27 865 · Logo GÉANT! 27 741



23 693 · 23 394 · 23 395 · 23 686 · 23 772

23 570 · DISPOS : DES DIZAINES DE LOGOS SEXY! CODE FAMILLE 1126 · 23 519 · 23 674 · 23 672

Logo GÉANT! 27 723 · Logo GÉANT! 27 847 · Logo GÉANT! 27 724 · Logo GÉANT! 27 803 · Logo GÉANT! 27 875



Logo GÉANT! 27 864 · Logo GÉANT! 27 895 · Logo GÉANT! 27 749 · Logo GÉANT! 27 903 · Logo GÉANT! 27 861

23 702 · 23 620 · 23 776 · 23 625 · 23 633

23 683 · 23 539 · 23 628 · 23 635 · 23 763

CODE FAMILLE: nous avons d'autres logos ou sonneries dans une série, mais nous n'avons pas la place de tous les présenter ici. En **tapant le code famille (Ex:** ou **1133**) à la place d'une référence, vous accéderez directement à la liste des logos ou sonneries d'une même famille par exemple, tous les jeux vidéo.

23 401 · 23 494 · 23 398

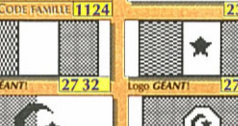
Logo GÉANT! 27 804 · Logo GÉANT! 27 805 · Logo GÉANT! 27 720



23 432 · 23 433 · DISPOS : DRAPEAUX DE PLUS DE 30 PAYS! CODE FAMILLE 1124 · 23 438 · Mon amour 23 770











Logo GÉANT! 27 729 · Logo GÉANT! 27 838 · Logo GÉANT! 27 32 · Logo GÉANT! 27 808 · Logo GÉANT! 27 901

Logo GÉANT! 27 833 · Logo GÉANT! 27 807 · Logo GÉANT! 27 713 · Logo GÉANT! 27 823 · Logo GÉANT! 27 858

SONNERIES Alcatel: 310-311-511-512 Ericsson/Sony: R320s-R380-R520-R600-T20e-T20s-T29s-T39m-T6x Motorola: 192-250-280-7389i-7689-V50-V60i&m-V66i&m-V100 Nokia: 32xx-33xx-3410-3510-5510-6090-61xx-62xx-63xx-65xx-7110-7210-7650-81xx-82xx-83xx-88xx-9xxx Philips: 238-268-288-Ozeo-Savvy-Xenium Sagem: 93x-94x-95x-30xx-9500 Samsung: R200-R210-R500-R600-R620 Sendo: 200 Siemens: C45-ME45-SL42-S45-SL45 Trium: Eclipse-Mystral-Odyssey-110.

SONNERIES POLYPHONIQUES Alcatel: 511-512

LOGOS Alcatel: 310-311-511-512 Nokia: 32xx-33xx-3410-3510-5110-5510-6090-61xx-62xx-63xx-65xx-7110-7210-7650-81xx-82xx-83xx-88xx-91xx-92xx Siemens: C45-ME45-SL42-S45-SL45.

LOGOS GEANTS Alcatel: 310-311-511-512 Nokia: 33xx-3410-3510-5510 Siemens: C45-ME45-SL42-S45-SL45.

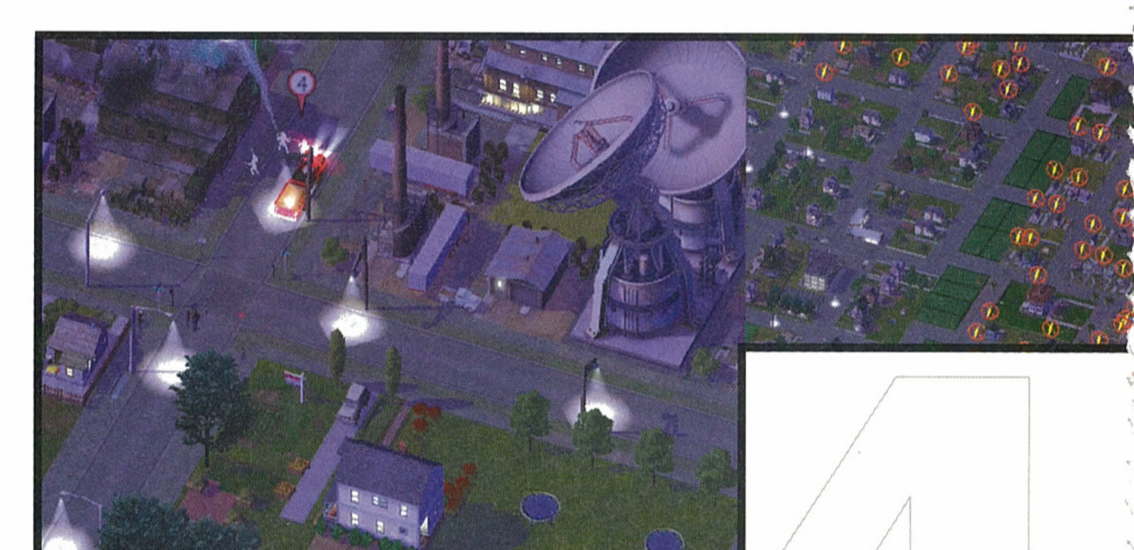
LOGOS CARRÉS Alcatel: 511-512.



1, 2, 3, 4, 5, 6... personnalisez VRAIMENT votre mobile !
0899 70 2001
0901 901 999
www.persomobiles.net
3617 MONMOBILE
DISPOS : DES TONNES DE LOGOS JEUX VIDÉO ! CODE FAMILLE 1133
DISPOS : LOGOS DE TOUTES LES CONSOLES ! CODE FAMILLE 1122
DISPOS : TOUS LES OPÉRATEURS ET MARQUES ! CODE FAMILLE 1123
DISPOS : TOUS LES CLUBS DE L1 ET L2 ! CODE FAMILLE 1121
5 EXCLUSIF : LE NÉGATIF
Affichez sur votre mobile un logo en négatif (le blanc devient noir et réciproquement). Le service propose automatiquement l'option quand vous avez choisi votre logo !
6 SPÉCIAL ALCATEL 511/512
Les Alcatel 511 et 512 ont deux caractéristiques originales : 1 Leurs sonneries sont polyphoniques : vous entendez le vrai son des instruments, et les mélodies sont accompagnées d'une véritable orchestration (ex: piano / basse / batterie). 2 Ils peuvent afficher des logos très grands et des logos carrés (et bien sûr la totalité des logos de ces pages)
JEUX VIDÉO
56 877 Devil May Cry
56 672 Dragon ball
56 659 Final Fantasy : Thème
56 607 Final Fantasy : Victoire
56 677 Final Fantasy 7 : Chocobos
56 973 Final Fantasy 8 : Intro
56 606 Final Fantasy 8 : Balamb
56 972 Final Fantasy 9 : Combats
56 060 Final Fantasy 10 : Zanarkand
59 903 Game One
56 726 Gran turismo 3
56 962 Gta III
56 345 Halo
56 347 Medal of honor
56 608 Metal gear : Pousuite
56 782 Metal gear : Thème
56 937 Metal gear 2 : Thème
56 678 Parasite Eve
56 674 Resident Evil
56 675 Silent hill
56 809 Silent hill 2
56 609 Tomb raider
1555 50 jeux !
1568 Sons consoles de jeux !
DESSINS ANIMÉS
56 719 Albator
56 822 Barbapapa
56 717 Capitaine Flam
56 610 Candy
56 650 Chapi Chapo
56 191 Chichiro
56 978 Cobra
56 363 Cow boy bebop
56 789 Dragon Ball Z
56 989 Futurama
56 654 Goldorak
56 979 Jeanne et Serge
56 295 L'étrange noël de Mr Jack
56 733 L'inspecteur Gadget
56 629 La panthère rose
56 983 Les chevaliers du zodiaque
56 735 Les cités d'or
56 987 Les mondes engloutis
56 615 Les simpsons
56 986 Les Schtroumpfs
56 943 Looney Tunes : générique
56 601 Maya l'abeille
56 714 Olive et Tom
56 985 Princesse Sarah
56 705 South Park
56 734 Ulysse 31
1556 20 dessins animés !
SÉRIES TV / EMISSIONS TV-RADIO
56 826 Agence tous risques
56 319 Alias
56 704 Ally Mc Beal
56 603 Amicalement vôtre
56 851 Angel
56 844 Arnold et Willy
56 820 Benny Hill
56 729 Beverly hills
56 616 Buffy ctre vampires
1577 Tout Cauet !
56 852 Charmed
56 617 Friends
56 861 Hartley cœur à vif
56 818 Hawaï police d'état
56 847 K2000
56 602 L'île aux enfants
56 893 La famille Adams
56 891 Les têtes brûlées
1569 Tout le Loft !
56 730 Mac Gyver
56 682 Magnum
56 635 Mission Impossible
1578 Tout Morning live !
56 944 Muppet show
56 816 Mystères de l'ouest
1593 Tout Pop star
56 716 San ku kaï
1594 Tout Star Academy !
56 843 Stargate SG-1
56 651 Starsky & Hutch
56 728 Un gars, une fille
56 614 X-Files
1551 120 séries !
FILMS
56 090 1492, Christophe Colomb
56 942 20th Century fox
56 633 Amélie Poulain
56 489 Apocalypse now
56 751 Austin Powers
56 756 Blues brothers
56 808 Brazil
56 186 Buena vista
56 395 Cité de la peur-Carioca
56 958 Delivrance
56 024 Flash dance
56 263 Ghostbusters
56 754 Grease
56 875 Harry Potter
56 658 Il était une fois dans l'ouest
56 715 Indiana Jones
1583 Tout James Bond !
56 792 Jeux interdits
55 812 Jules et Jim
56 740 L'exorciste
56 655 La boum
56 040 La soupe aux choux
56 657 Le bon, la brute...
56 250 Le clan des siciliens
56 076 Le flic de Berverly hills
56 073 Le gendarme de St-Tropez
56 038 Le grand blond avec...
56 072 Le parrain
56 005 Le pont de la rivière Kwaï
56 039 Le professionnel
56 957 Les bronzés : Y'a du soleil...
56 948 Les bronzés font du ski
55 267 Les chariots de feu
55 794 Les tontons flingueurs
56 753 Matrix
1585 Tout Men in black !
56 002 Midnight express
55 735 Minority report
56 048 Mission Cléopâtre
56 253 Mon nom est personne
1586 Tout Morricone !
56 807 Out of africa
56 021 Pretty women
56 641 Pulp fiction
56 272 Rabbi Jacob
56 718 Rocky
56 037 Scarface
56 126 Spiderman
1570 Tout Star Wars !
56 093 Tandem
56 743 Taxi
56 755 Terminator 2
56 888 The full monty
56 742 Titanic
56 890 Top Gun
56 111 Un homme et une femme
1553 80 films !
PUBS / DIVERS
55 793 Pub Ajax (Carmen)
56 604 Pub Dim
55 728 Pub Égoïste
56 620 Pub Levi's 2001
56 000 Pub Levi's 2002
56 703 Pub Nescafé
56 039 Pub Royal canin
56 022 Pub Schweppes
1557 20 Pubs
56 007 La cucaracha
56 702 Jingle bell
56 649 Jingle France Info
56 653 Joyeux anniversaire
56 768 Petit papa noël
56 647 Pin pon (pompier)
CLASSIQUE / COMPTINES / JAZZ / PAILLARD / HUMOUR
56 879 Beethoven : 5ème
55 723 Carmina burana
55 795 La flûte enchantée
56 881 Lettre à Élise
1558 10 Classique
55 528 Il était un petit navire
1595 10 Comptines
56 416 Le jazz et la java
56 910 The girl form Ipanema
1560 10 Jazz
56 102 Bali balo
56 104 La digue du cul
1573 10 Paillardes
56 305 Cauet : Lapinou
55 574 Inconnus : Isabelle
55 579 Inconnus : C'est toi que j'aime
55 527 Its ky maï laïfe
55 789 Jeux interdits (faux!)
1598 10 Humour
1589 Tout Antologigi
1596 Les inconnus
HYMNES NATIONAUX
56 668 Hymne Algérie
56 664 Hymne Allemagne
56 067 Hymne Brésil
56 666 Hymne États-unis
56 662 Hymne Espagne
56 660 Hymne France
56 670 Hymne Israël-Hatikva
56 663 Hymne Italie
56 892 Lasciate mi cantare
56 667 Hymne Maroc
56 720 Hymne Portugal
56 661 Hymne Royaume uni
56 744 Hymne Turquie
1552 15 hymnes !
56 951 L'internationale
3615 0892 : 0,34 €/MN 0899 : 1,35 € + 0,34 €/MN 0901 : 2,5 CHF/MN 3617 : 0,84 €/MN

J

Je suis tranquillement en train de savourer cette première version jouable de Sim City 4, et tous mes collègues passent dans mon dos en disant : « Ah ouais, c'est le nouveau Sim City ? Ouais, bof. J'avais bien aimé le premier, mais après… » Oui, je suis vraiment au milieu d'une rédaction de débiles profonds. Je vois Captain Ta Race et Fishbone en train de se balancer des roquettes sur UT 2003 et beugler à chaque frag, je vois Casque Noir qui tente de recouvrir entièrement une map Warcraft III de tourelles orc pour emmerder Ivan le Fou et ses pathétiques troupeaux de goules, je vois Gana qui se passe en boucle la vidéo d'un gars qui pète sur des allumettes, et là, je me dis que j'ai raté ma vie. J'aurais dû faire un métier sérieux, entouré de gens sérieux, mais non, je suis au milieu des fous, et ils ne comprendront jamais ma passion pour l'urbanisme assisté par ordinateur, pour les rues parfaitement perpendiculaires, pour les quartiers bien propres, les rues bourgeoises bordées de commissariats flambant neufs. Alors je vous le dis franchement, je suis un groupie de Sim City, que ce soit le premier, le 2000, le 3000, les add-ons, je les ai tous adorés, j'en redemande, ne vous attendez donc pas à la moindre once d'objectivité dans cette bêta-version. Je vais juste tenter de vous communiquer la joie profonde, que dis-je, la béatitude transgalactique que j'ai eu à jouer quelques heures sur ce nouvel épisode.



Sim city 4

Je me réjouis vraiment du succès de The Sims. Non pas que je trouve le jeu génial (j'ai essayé hein, mais vraiment, je ne peux pas), mais parce qu'il a fait rentrer des brouettes de billets de banque dans les coffres de Maxis. Et tout ce pognon, il a servi à faire un nouvel épisode du vrai grand chef-d'œuvre de ce studio de développement : l'increvable série des Sim City.

par ackboo



Avec les nouveaux terrains en 3D, le terraforming sera nettement plus complexe. On pourra créer automatiquement un grand nombre de reliefs (canyon, plateau, plaine, colline, etc.), placer de nombreux types d'arbres différents, creuser des rivières ou des gouffres…

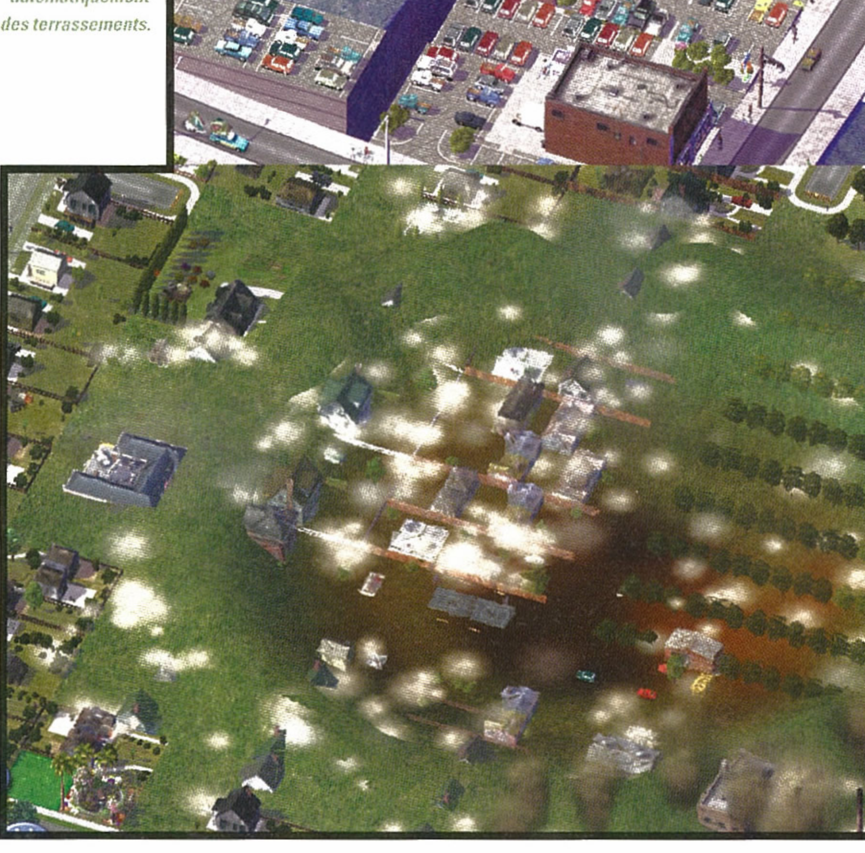
Les joies du service public

D'abord, pour les vilains cancrelats qui ne connaîtraient pas Sim City, un petit récapitulatif du principe. Le jeu nous bombardera au poste de maire d'une ville. Enfin au début, on sera juste maire d'un champ de mauvaises herbes, il n'y aura rien, pas la moindre rue goudronnée, pas la moindre centrale électrique, il faudra tout installer. Et c'est là l'essence du concept de Sim City. On commencera par définir des zones qui seront allouées à différents types d'installation : les zones résidentielles, les zones industrielles et les zones commerciales. Au départ, ce ne seront que des carrés de couleur sur le terrain, mais ils se recouvriront progressivement de bâtiments divers. Évidemment, il faudra faire un effort pour attirer le peuple, par exemple en installant une école pour les bambins, un poste de police pour éviter que le quartier ne devienne un coupe-gorge, une caserne de pompiers, un hôpital et quelques parcs. Il faudra aussi alimenter le tout en électricité (en construisant une centrale et quelques pylônes à proximité) ainsi qu'en eau grâce à des pompes reliées à un système souterrain de canalisation. Ça fait du boulot, mais après, quel bonheur de voir naître une petite bourgade, de voir les grues construire des appartements, des villas, des immeubles de bureaux, etc. Au début, c'est toujours idyllique, mais après, quand la ville gagnera en importance, ça deviendra plus compliqué. Il faudra apprendre à gérer les déchets, à construire des systèmes de transport en commun pour éviter les bouchons, à surveiller la pollution produite par les grosses usines…



Comme d'habitude, avant de démarrer une ville, il faudra installer les traditionnelles centrales électriques et un réseau de canalisations alimenté par des pompes.

Le budget devra être examiné de très près car chaque bâtiment public coûtera une certaine somme par mois, et si les dépenses de la ville sont supérieures aux recettes des impôts locaux, on devra faire des sacrifices : couper les fonds des hôpitaux ou des écoles au risque de créer une ville d'analphabètes cancéreux, augmenter les taxes, ou pire, installer un bâtiment spécial genre usine de déchets toxiques qui rapportera un peu d'argent mais fera fuir les riverains. Sim City, c'est donc l'art de l'équilibre, il faut savoir anticiper les besoins de sa ville tout en évitant d'exploser le budget annuel.



Miracle, les bâtiments peuvent désormais se construire sur des terrains qui ne sont pas parfaitement plats. Le moteur du jeu crée alors automatiquement des terrassements.

Une évolution en douceur

Pour le plus grand bonheur des fans de la série, les mécanismes de jeu ne changeront pas d'un poil dans ce quatrième épisode. En fait, si vous avez joué à Sim City 3000, vous pourrez commencer à vous attaquer à Sim City 4 sans même jeter un œil à la notice tant le gameplay sera identique. Cela dit, il y aura plusieurs améliorations qui sauteront aux yeux. La première, ce sera la nouvelle gestion des rues. Lorsqu'on définira une zone, des rues seront créées automatiquement à l'intérieur de celle-ci. Plus besoin donc de passer du temps à tracer manuellement des carrés de 8x8 cases comme on le faisait avant. Évidemment, il sera toujours possible de créer de vrais axes de circulation, comme des routes à plusieurs voies ou des autoroutes, mais le fait de pouvoir créer une zone viable en deux clics de souris, sans avoir besoin de quadriller le tout avec du bitume, devrait vraiment simplifier le développement de la ville. On aurait aimé que ce soit aussi simple avec les canalisations d'eau, mais apparemment, il faudra encore les placer à l'ancienne… Seconde nouveauté de taille, le relief est enfin géré de manière correcte. Avant, il fallait que le terrain soit une table de billard pour que les habitants



Voici un quartier créé uniquement en utilisant la gestion automatique des rues. Le résultat est à peu près identique à ce qu'on aurait fait à la main.

Comme son nom l'indique

Je n'ai pas encore eu l'occasion de tester la chose, mais sachez qu'il sera possible d'importer les persos créés dans The Sims vers les villes de Sim City 4. Ensuite, on pourra suivre précisément leurs activités, ce qui devrait aider à mieux comprendre ce qui marche ou ce qui cloche dans une ville.

Genre : Urbanisme **Éditeur :** Electronic Arts **Développeur :** Maxis États-Unis **Sortie prévue :** 2003

y bâtissent leur maison. Désormais, ils construiront sur les reliefs et les collines, en faisant du terrassement. Si vous voulez par exemple vous faire une ville à la San Francisco, ce sera tout à fait possible. Enfin, d'une manière plus générale, les algorithmes du jeu ont été affinés afin que la ville soit plus réactive aux décisions prises par le joueur. Sur Sim City 3000, il arrivait parfois qu'on se retrouve avec un système de métro transportant douze bonshommes par jour dans une ville de 500 000 personnes, ou que la cité continue à se développer sans problèmes malgré un taux d'imposition de 98 %.
Là, les sanctions ou les récompenses seront plus visibles et plus immédiates.

50 % 2D, 50 % 3D, 100 % mignon

Un des grands plaisirs des Sim City, c'est de contempler son œuvre. Vous verrez, après 150 heures passées à développer votre patelin, vous éprouverez une étrange sensation de bien-être absolu en admirant les quartiers, les monuments, à voir vos petits Sims aller au boulot dans leur break climatisé au milieu des bouchons. Évidemment, vous aurez gâché deux semaines de votre vie, vous aurez perdu votre copine, vos amis, et le cadavre de votre chien Poupy, mort de faim, finira de pourrir sur le carrelage de la cuisine, mais franchement, quel bonheur. Ce quatrième épisode promet d'être bien sûr encore plus beau que Sim City 3000 avec, pour la première fois, des terrains en 3D qu'on pourra terraformer à volonté. Attention, j'ai dit « terrain en 3D », pas « bâtiment en 3D ». Malheureusement, les buildings resteront en 2D isométrique, mais ils seront comme d'habitude très beaux et surtout très variés : appartements pour jeunes couples, villas bourgeoises avec piscine, immeubles de bureaux, usines crados, musées, parcs, tout cela fourmillera de détails. Des petits Sims ainsi que de nombreuses voitures circuleront dans les rues, ce seront de tout petits objets 3D qui ne devraient pas bouffer trop de ressources. On aurait évidemment préféré que le jeu soit en full 3D avec des milliards de polygones, qu'on puisse zoomer comme des dingues et faire passer la caméra entre les buildings, mais franchement, le jeu est déjà très joli, et la 2D permet une précision et un niveau de détail impossibles à atteindre autrement.

Il était pénible et inutile de tenter d'installer une activité agricole dans Sim City 3000. Il y aura de gros progrès dans Sim City 4, on pourra très facilement implanter un champ de pommiers en plein milieu de la ville.

Sim Groupement Intercommunal

Là où Sim City 3000 ne permettait pas beaucoup d'interactions avec l'extérieur (on pouvait juste signer des contrats de fourniture d'eau, d'électricité et de retraitement de déchets avec les villes voisines), Sim City 4 pourra se jouer au niveau d'une région tout entière. Une région sera un très vaste territoire découpé en plusieurs lots de taille variable, chacun pouvant accueillir une ville. Il sera ensuite possible de créer des connexions entre les villes, et de faire sûrement plein d'autres choses que nous n'avons pas encore eu le temps de voir. Une ville, c'est déjà long à développer, alors je n'ose pas imaginer le temps qu'il faudra pour bétonner entièrement des étendues pareilles.





C'est pas que ça rame mais...

Traditionnellement, les Sim City mettent à genoux les PC. Oui, ce n'est que de la 2D (enfin ici, il y aura quand même un peu de 3D), mais lorsqu'il faut afficher des villes gigantesques s'étendant sur plusieurs hectares et faire scroller le tout de manière fluide, la machine a tendance à grogner. Sur la version de développement que nous avons eue entre les mains, on a pu parfois noter de forts ralentissements et de beaux accès disque malgré 512 Mo de RAM et 2,4 GHz... Il reste encore quelques mois à Maxis pour optimiser tout ça, nous ne manquerons pas de vous en reparler dès que nous recevrons une nouvelle version.

La taille des cartes sera variable selon l'endroit de la région qu'on sélectionne. Les plus grosses ont l'air vraiment énorme. À vue de nez, elles seront environ 50 % plus grandes que celles de Sim City 3000.



Le menu masochiste sera encore là, on pourra déclencher diverses catastrophes sur la ville : tornade, volcan, attaque de robots de l'espace, tempête d'éclair, météorite...

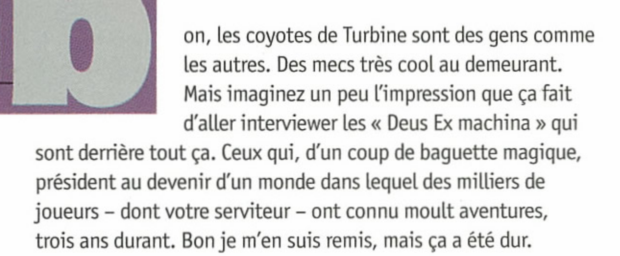
On pourra construire des tonnes de bâtiments « Landmark ». Ce seront des édifices spéciaux comme l'Empire State Building ou le Sphinx, afin d'embellir la ville et de ramener des touristes. Ils coûteront cher, mais ça fera très classe.



Le digne fils du fils du fils de Sim City

J'aurais vraiment voulu passer plus de temps sur ce Sim City, voir notamment ce que donnaient les évolutions ultimes des villes, mais Monsieur Electronic Arts ne nous a pas permis de nous amuser plus de 48 heures avec le jeu – autant dire une nanoseconde à l'échelle de Sim City. Cela dit, c'est suffisant pour affirmer une chose : ceux qui sont restés fidèles à cette série légendaire et qui attendent pieusement ce nouvel opus depuis trois ans ne devraient pas être déçus. Il n'y aura rien de bien révolutionnaire dans Sim City 4, ce sera juste la prolongation et l'évolution logique, par petite touche, d'un concept de jeu qui reste l'un des plus addictifs qui soit. La version de développement prêtée par EA est repartie ce matin, et je sens déjà une violente sensation de manque, vous savez, comme quand il n'y a plus de Balisto au distributeur (ndlr : ou de Coca light, aussi. C'est trop dur, ça).





Bon, les coyotes de Turbine sont des gens comme les autres. Des mecs très cool au demeurant. Mais imaginez un peu l'impression que ça fait d'aller interviewer les « Deus Ex machina » qui sont derrière tout ça. Ceux qui, d'un coup de baguette magique, président au devenir d'un monde dans lequel des milliers de joueurs – dont votre serviteur – ont connu moult aventures, trois ans durant. Bon je m'en suis remis, mais ça a été dur.

Turbine au turbin

Habituellement les voyages de presse regroupent plusieurs journalistes de différents pays. Là, surprise, j'étais seul sur le coup et j'ai donc pu profiter d'une journée entière avec les développeurs. Turbine est installée dans la banlieue de Boston, un coin plutôt huppé, où le moindre lopin de terre coûte bonbon. Dès l'arrivée sur le parking, on sent que l'on a affaire à des Ricains sympas. Pour preuve, un autocollant sur l'une des bagnoles garées là : « don't fight Irak ».

Asheron's Call 2

Les passionnés vous le diront : un MMORPG est un véritable monde virtuel. Un monde vivant, avec sa propre géographie, son histoire et ses légendes. Alors, en continuant la métaphore, ceux qui les ont créés et continuent à les faire évoluer peuvent être considérés comme des dieux. Vous savez quoi, j'ai rencontré les dieux d'Asheron's Call.

par iansolo



Esta Singer, mon chaperon chez Turbine, pose à côté d'un lugian première génération.

Genre : MMORPG **Éditeur :** Microsoft **Développeur :** Turbine **Sortie prévue :** Décembre **Site :** www.microsoft.com/france/jeux/ac2/

Les locaux ressemblent à bon nombre de boîtes du genre : grands bureaux en open space et tout plein de salles de réunions. À un détail près : on croise parfois, au détour d'un couloir, un immense lugian en carton qui nous toise de son air intelligent.
Jeffrey Anderson, Jason Booth, Nikolaus Davidson et Ken Troop (voir encadrés) m'ont chacun consacré plus d'une heure pour me présenter les nouveautés d'Asheron's Call 2. C'est plutôt gentil de leur part. Vu l'imminence de la sortie de leur dernier bébé, ils devaient être drôlement occupés.

Un monde dont vous êtes le héros

Dereth a été détruite. À l'issue du grand Cataclysme, subsistent trois continents composés de sept terrains de jeu possédant chacun son histoire et son environnement (toundra, désert, jungle, montagne...) Dans un MMORPG, c'est bien connu, les joueurs souhaitent s'impliquer dans le destin du monde dans lequel ils évoluent. Selon Jeff Anderson, c'est dans cette optique que la guerre des Royaumes et la campagne des Vaults ont été conçues. Dans chaque terrain de jeu, on trouve des donjons, les Vaults (ou Voûtes selon la traduction française, bouhou ! égorgez les traducteurs). En terminant chaque Vault, en éliminant le big boss qui se trouve à la fin, on pourra accéder à des menhirs. Ces pierres sont des sources de pouvoir. Et aussi des réceptacles contenant une parcelle de l'histoire du monde. En les touchant, les joueurs dévoileront petit à petit le background d'AC2. Ce background apparaît sous la forme de scènes cinématiques. C'est nouveau pour AC.
Or trois royaumes s'affrontent dans le nouveau Dereth : l'Ordre, le Chaos et le Bien. Les joueurs pourront choisir d'appartenir à l'un de ces royaumes et s'affronter en PK pour le contrôle de territoires et de ressources.
En gagnant des points PK, ils graviront la hiérarchie de chaque faction. Selon Jeff, les personnages qui auront prouvé leur valeur se verront récompensés par des cadeaux particuliers. Des armes inédites occasionnant des dommages impressionnants, des sortilèges magiques avec de plus grandes zones d'effet, et tutti quanti.
Les joueurs qui ne sont pas portés vers le PK sanguinaire ne seront pas laissés pour compte. C'est là qu'apparaît le nouveau système d'artisanat et de ressources. Les villes de Dereth sont pour l'instant en ruine. Mais, en rassemblant leurs forces, les joueurs pourront collecter des matières premières pour remettre en route les forges. Le « live team » (l'équipe de gentils organisateurs) d'AC2 sera à l'affût. Si un grand nombre de joueurs se sont démenés, par exemple à Cragstone, ils pourront les récompenser en transformant les ruines en belles maisons, en faisant apparaître des fleurs, yop là ! c'est la joie.
Bien entendu, les personnages évolueront de leur côté, en marge de l'évolution du monde au niveau macro. Le système d'artisanat, par exemple, permet aux joueurs de fabriquer leur propre équipement. Ici aussi, Jeff m'a assuré que Turbine sera à l'écoute. De nouvelles recettes pourront apparaître, selon les suggestions des joueurs.

Le nouveau look des shadows.

Fin de la bêta : drôles de bestioles en ville.

Le moteur gère beaucoup de joueurs sans trop de lag.

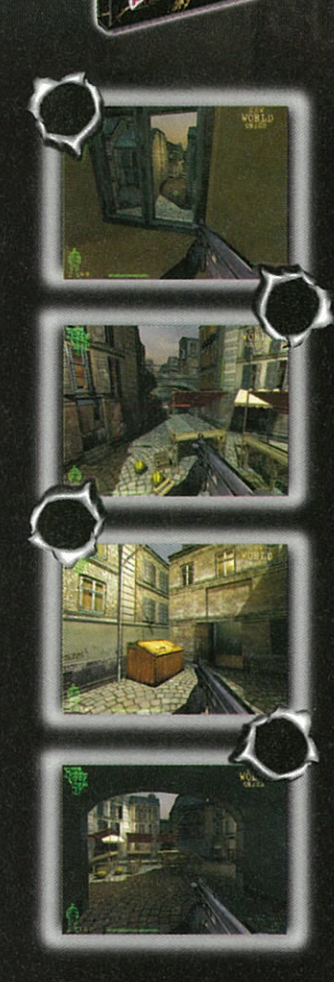
Un système de musique fantastique.

Trophée de chasse.



bigben interactive

New World Order



RETABLISSEZ L'ORDRE !

New World Order © Project Three Interactive BV 2002. All rights reserved. Developed by Project Three Interactive Studio AB (Termite Games). Published by Project Three Interactive BV under exclusive license. Distributed in France by Bigben Interactive. The Project Three Interactive logo and Termite Games logo are registered trademarks. All other trademarks are properties of the respective owners.







bigben interactive



Un monde dynamique

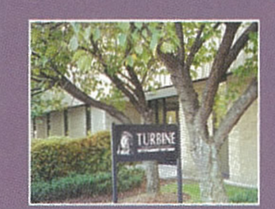
Dans tous les MMORPG, les joueurs doivent décider dès le début quelles seront les compétences de leur personnage. Avec AC2, Turbine fait les choses différemment. Tout ce qu'on a à faire, c'est choisir l'un des trois peuples du monde (humain, tumerok ou lugian), son apparence et un nom de baptême. Et c'est parti. Effectivement, chaque perso pourra se développer dans trois carrières principales (magicien, guerrier, archer), mais les compétences et spécialisations varieront pour chaque peuple. Ce qui nous donne un paquet de métiers particuliers et des trucs marrants (tacticiens qui construisent des tourelles, pets, etc.). Selon Nik Davidson, malgré les 340 compétences distinctes, le jeu est équilibré. Car Turbine connaît à l'avance le domaine de définition de chaque compétence. L'intérêt des combats devrait aussi être plus grand en combinant les attaques spéciales. Par exemple une « insulte » suivie de « rage aveuglante » met l'adversaire dans tous ses états. Il est plus facile à éliminer. L'I.A. des monstres a été l'objet de soins particuliers. Trois types d'I.A. : guerrier, soigneur et leader. Les monstres guerriers courent et tapent, les soigneurs guérissent ceux qui sont blessés, les leaders ordonnent aux monstres de se concentrer sur une cible particulière. C'est particulièrement notable sur des créatures comme les drudges et nemesis.

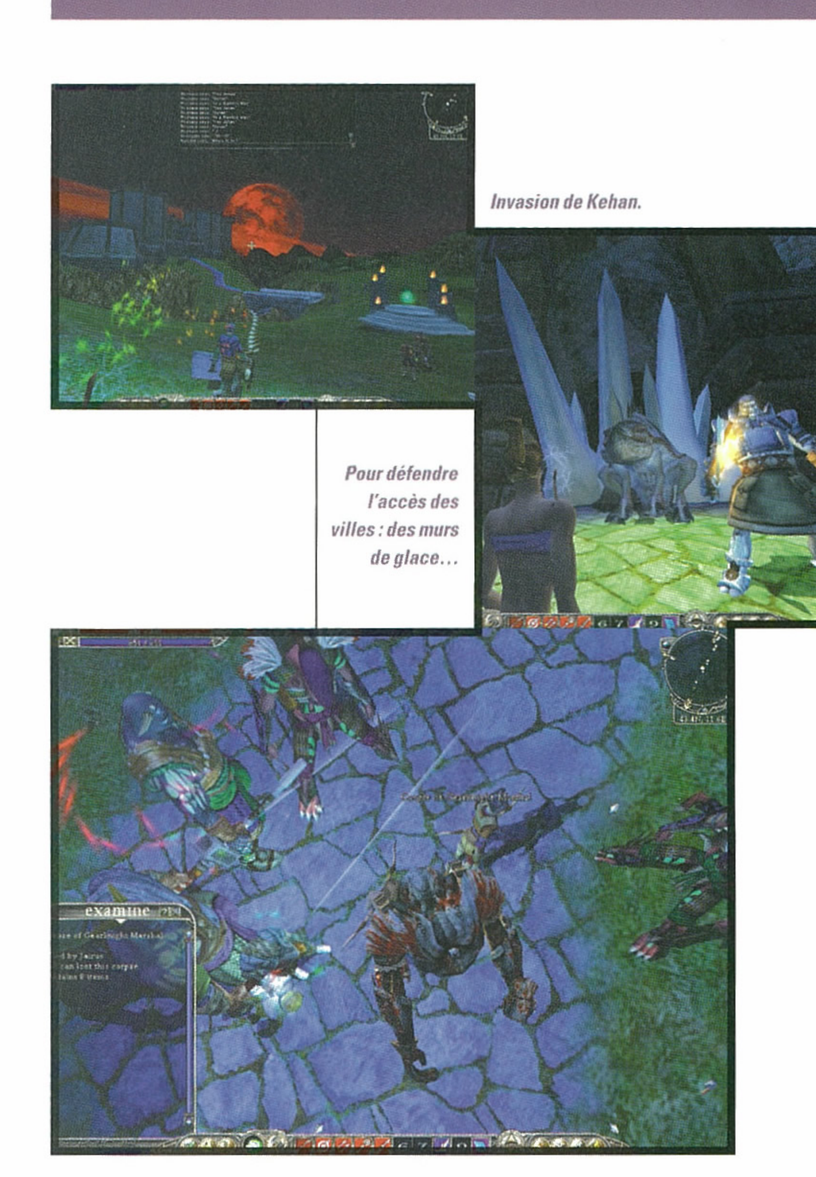
Pas mal de choses étaient encore absentes de la bêta d'AC2. Normal, un jeu online, ça se construit au fur et à mesure. Je n'ai pas pu m'empêcher d'interrompre les gars de Turbine pour leur poser des questions sur des fonctionnalités futures. Ainsi Nik m'a avoué que l'on devrait pouvoir changer l'apparence de son perso au fil du temps. Il sera possible de teindre les armures, voire même changer sa coupe de cheveux et autres tatouages. Mais le plus marrant, c'est Ken Troop qui me l'a montré sur un serveur tournant spécialement pour la démo. J'ai pu voir un perso juché sur un « barn », une monture. Oui vous avez bien lu, il y aura des montures. Celles-ci pourront aller partout où est capable de se déplacer un joueur. Outre se la jouer, elles permettront de se déplacer plus vite. Turbine n'a pas encore complètement décidé comment ce sera implémenté. Ça pourra être une compétence spéciale, ou libre d'accès pour tous les types de perso comme l'artisanat. Évidemment, je les ai chaudement invités à faire quelque chose de similaire au « tamming » dans Ultima Online. C'est-à-dire la possibilité de dompter n'importe quelle créature du monde pour s'en faire un Jolly Jumper. Vous vous imaginez juché sur le dos d'un dragon ?

Ken m'a aussi parlé d'une amélioration de la fenêtre de quêtes. Il y aura un panneau de Rumeurs, comportant des suggestions, comme aller parler à tel ou tel NPC (qui vont progressivement apparaître sur Dereth). Comme Ken Troop est celui qui s'occupe du « live team » et des relations avec les communautés de joueurs, la discussion a glissé vers les persos en macros (personnages-robots qui permettent de leveler sans jouer ; intéressants à concevoir mais ils ruinent l'équilibre du jeu). Selon lui, Microsoft (qui est en charge de la gestion des serveurs) a déclaré vouloir appliquer des

Historique de Turbine

Turbine a été fondée en 1994 du côté de Rhodes Island. Une bande de cinq copains, ingénieurs de leur état – certains ont fait leurs classes au prestigieux Massachussets Institute of Technology – décident de développer un univers persistant massivement multijoueur. C'est ambitieux, dites donc, pour une première production. D'autant qu'ils placent la barre très haut. Leur jeu devra être robuste, sans chargements, avec un contenu riche et évolutif. Ah oui, ils décident aussi que ce sera un jeu de rôle, car ils aiment bien ça. Jeffrey Anderson m'a confié une petite anecdote sur les débuts de Turbine. Alors que la jeune équipe se demande encore comment financer son projet, l'un des fondateurs a un accident de voiture avec un taxi. Et voilà, la somme confortable allouée par les assurances servira à alimenter les caisses de Turbine pendant les premiers mois de gestation. Dans un pays où, pour développer quelque chose de valable dans le domaine informatique, il faut démarrer dans un garage (référence à Apple Computer), les Turbinautes sont installés dans un sous-sol d'immeuble. Ça ne les empêche pas de bosser d'arrache-pied à la première mouture d'Asheron's Call. Un beau jour, ils vont présenter le prototype à la division jeux de Microsoft. Bingo ! la démo fait sensation et Microsoft signe un accord de collaboration avec Turbine. C'est le début de la grande aventure Asheron's Call.





Invasion de Kehan.

Pour défendre l'accès des villes : des murs de glace…

Pour tout savoir à tout moment sur tous les jeux !

micromania.fr

LE SITE QUI DONNE LA PAROLE AUX JOUEURS

Vous avez aimé (ou détesté) un jeu ?
Donnez votre avis, votez, laissez vos commentaires !

Vous voulez acheter un jeu ?
Venez consulter les avis des testeurs et des autres joueurs !

Réservez vos jeux dans votre Micromania ou sur micromania.fr



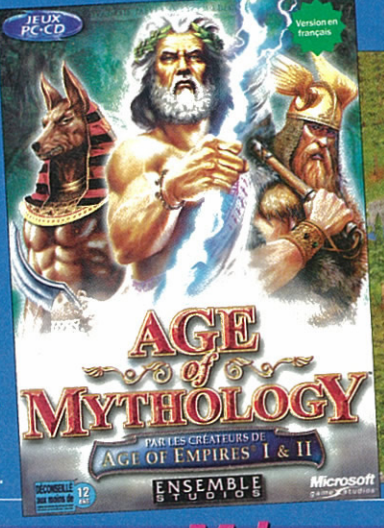
MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !



Le plus grand jeu de stratégie de tous les temps !

Age of Mythology vous entraîne au cœur de l'Antiquité, dans un monde où les héros combattent des monstres de légende et où les dieux règnent sur la vie des simples mortels. À la tête d'armées de soldats, développez votre civilisation à travers les âges, gérez votre économie et invoquez des créatures mythologiques et les pouvoirs destructeurs des Dieux. Découvrez un jeu à la richesse graphique incomparable, grâce au nouveau moteur 3D d'Ensemble Studios. Un jeu de stratégie épique, dans la lignée de Age of Empires où s'affrontent de grandes civilisations antiques : Grecs, Nordiques et Egyptiens. Des graphismes 3D dignes des dieux, des centaines d'animations et d'effets spéciaux, plus de 30 scénarios, des possibilités infinies, plus de 15 cartes, 13 types de jeu et 5 conditions de départ pour les parties multijoueurs.





23 nouveaux Micromania !

- 78 **MICROMANIA CHAMBOURCY** OUVERT
  C.Ccial Carrefour - 78240 Chambourcy - Tél. 01 30 74 54 09
- 95 **MICROMANIA OSNY** OUVERT
  C.Ccial Osny Nord - 95520 Osny - Tél. 01 30 38 48 18
- 83 **MICROMANIA PUGET-SUR-ARGENS** OUVERT
  C. Ccial Carrefour - 83480 Puget/Argens - Tél. 04 94 45 63 84
- 77 **MICROMANIA TORCY** OUVERT
  C. Ccial Val Maubuée - 77200 Torcy - Tél. 01 60 05 63 09
- 76 **MICROMANIA TOURVILLE LA RIVIÈRE** OUVERT
  C. Ccial Tourville-La Rivière - 76410 Cléon - Tél. 02 35 81 16 16
- 91 **MICROMANIA LA VILLE-DU-BOIS** OUVERT
  C. Ccial Continent - 91620 La Ville-du-Bois - Tél. 01 69 01 79 53
- 64 **MICROMANIA PAU** OUVERT
  C. Ccial Auchan Pau - 64000 Pau - Tél. 05 59 84 08 98
- 77 **MICROMANIA CARRÉ SENART** OUVERT
  C.Ccial Melun Carré Senart - 77127 Lieusaint - Tél. 01 64 13 96 81
- 06 **MICROMANIA NICE-LINGOSTIÈRE** OUVERT
  C. Ccial Carrefour - 06200 Nice - Tél. 04 92 29 10 37
- 13 **MICROMANIA AVANT CAP** OUVERT
  C. Ccial Avant Cap - 13480 Cabris - Tél. 04 42 34 37 12
- 62 **MICROMANIA SAINT-OMER** OUVERT
  C. Ccial Auchan - 62219 Longuenesse - Tél. 03 21 39 29 92
- 31 **MICROMANIA TOULOUSE FENOUILLET** OUVERT
  C. Ccial Géant - 31150 Fenouillet - Tél. 05 61 70 81 05
- 95 **MICROMANIA MONTIGNY-LES-CORMEILLES**
  C. Ccial du Pavé - 95370 Montigny-les-Cormeilles OUVERT
  Tél. 01 39 97 16 98
- 29 **MICROMANIA BREST** OUVERT
  C.Ccial Coat Ar Gueven - 29200 Brest - Tél. 02 98 44 01 31
- 95 **MICROMANIA SAINT-QUENTIN** OUVERT
  C. Ccial St-Quentin - 95370 Montigny-le-Bretonneux
  Tél. 01 61 37 27 62
- 75 **MICROMANIA GARE DU NORD** OUVERT
  Gare du Nord - Espace Niveau 2 Banlieue - 75010 Paris
  Tél. 01 53 24 10 89
- 13 **MICROMANIA AIX-LES-MILLES** NOUVEAU
  C. Ccial Carrefour les Milles - 13290 Aix-les-Milles
- 92 **MICROMANIA DÉFENSE 3 RER** NOUVEAU
  Hall RER La Grande Arche - 92800 Puteaux
- 13 **MICROMANIA MARSEILLE BONNEVEINE**
  C. Ccial Bonneveine - 13008 Marseille NOUVEAU
- 42 **MICROMANIA VILLARS ST-ETIENNE**
  C. Ccial Auchan - 42390 Villars NOUVEAU
- 07 **MICROMANIA VALENCE** NOUVEAU
  C. Ccial Auchan - 07500 Guilerand-Granges
- 85 **MICROMANIA LA ROCHE/YON** NOUVEAU
  C. Ccial Les Flaneries - 85000 La Roche-sur-Yon
- 91 **MICROMANIA VAL D'OLY** NOUVEAU
  C. Ccial Auchan - 91270 Vigneux-sur-Seine

P A R I S

- 75 MICROMANIA FORUM DES HALLES — Tél. 01 55 34 98 20
- 75 MICROMANIA RUE DE RENNES — Tél. 01 45 49 07 07
- 75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES — Tél. 01 42 56 04 13
- 75 MICROMANIA CENTRE SEGA — Tél. 01 40 15 93 10
- 75 MICROMANIA ITALIE 2 — Tél. 01 45 89 70 43
- 75 MICROMANIA GARE MONTPARNASSE — Tél. 01 56 80 04 00

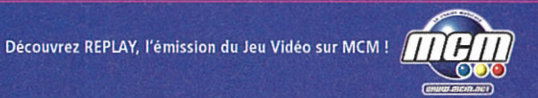
R É G I O N   P A R I S I E N N E

- 77 MICROMANIA CLAYE-SOUILLY — Tél. 01 60 94 80 41
- 77 MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT — Tél. 01 60 18 19 11
- 77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE — Tél. 01 64 87 90 33
- 77 MICROMANIA BOISSENART — Tél. 01 64 19 00 36
- 77 MICROMANIA VAL D'EUROPE — Tél. 01 60 42 40 68
- 78 MICROMANIA VÉLIZY 2 — Tél. 01 34 65 32 91
- 78 MICROMANIA PARLY 2 — Tél. 01 39 23 40 90
- 78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN — Tél. 01 30 43 25 23
- 78 MICROMANIA PLAISIR — Tél. 01 30 07 51 87
- 78 MICROMANIA MONTESSON — Tél. 01 61 04 19 00
- 91 MICROMANIA LES ULIS 2 — Tél. 01 69 29 04 99
- 91 MICROMANIA ÉVRY 2 — Tél. 01 60 77 74 02
- 92 MICROMANIA LES QUATRE TEMPS — Tél. 01 47 73 53 23
- 92 MICROMANIA LA DÉFENSE 2 — Tél. 01 47 76 36 41
- 93 MICROMANIA BEL'EST — 01 41 63 14 16
- 93 MICROMANIA PARINOR — Tél. 01 48 65 35 39
- 93 MICROMANIA ROSNY 2 — Tél. 01 48 54 73 07
- 93 MICROMANIA LES ARCADES — Tél. 01 43 04 25 10
- 94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL — Tél. 01 45 15 12 06
- 94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE — Tél. 01 46 87 30 71
- 94 MICROMANIA CRÉTEIL SOLEIL — Tél. 01 43 77 24 11
- 94 MICROMANIA BERCY 2 — Tél. 01 41 79 31 61
- 94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY — Tél. 01 53 99 18 45
- 95 MICROMANIA CERGY TROIS FONTAINES — Tél. 01 34 24 88 81
- 95 MICROMANIA OSNY — Tél. 01 30 38 48 18

P R O V I N C E

- 06 MICROMANIA ANTIBES — Tél. 04 97 21 16 16
- 06 MICROMANIA CAP 3000 — Tél. 04 93 14 61 47
- 06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE — Tél. 04 93 62 01 14
- 13 MICROMANIA CARREFOUR VITROLLES — Tél. 04 42 77 49 50
- 13 MICROMANIA AUBAGNE — Tél. 04 42 82 40 35
- 13 MICROMANIA LA VALENTINE — Tél. 04 91 35 72 72
- 13 MICROMANIA LE MERLAN — Tél. 04 95 05 33 45
- 14 MICROMANIA CAEN MONDEVILLE 2 — Tél. 02 31 35 62 82
- 21 MICROMANIA DIJON / TOISON D'OR — Tél. 03 80 28 08 88
- 29 MICROMANIA QUIMPER — Tél. 02 98 10 06 14
- 31 MICROMANIA TOULOUSE PORTET/GARONNE — Tél. 05 61 76 20 39
- 31 MICROMANIA TOULOUSE LABEGE — Tél. 05 61 00 13 20
- 33 MICROMANIA BORDEAUX-LAC — Tél. 05 56 29 05 36
- 34 MICROMANIA MONTPELLIER POLYGONE — Tél. 04 67 20 09 97
- 36 MICROMANIA CHATEAUROUX — Tél. 02 54 27 44 40
- 37 MICROMANIA TOURS SAINT-PIERRE DES CORPS — Tél. 02 47 44 15 87
- 42 MICROMANIA SAINT-ETIENNE — Tél. 04 77 80 09 92
- 44 MICROMANIA NANTES BEAULIEU — Tél. 02 51 72 94 96
- 44 MICROMANIA NANTES SAINT-SÉBASTIEN — Tél. 02 51 79 08 70
- 44 MICROMANIA NANTES SAINT-HERBLAIN — Tél. 02 28 07 22 52
- 45 MICROMANIA ORLÉANS — Tél. 02 38 42 14 54
- 45 MICROMANIA SAINT-JEAN-DE-LA-RUELLE — Tél. 02 38 22 12 38
- 49 MICROMANIA ANGERS — Tél. 02 41 25 03 20
- 49 MICROMANIA ANGERS GRAND MAINE — Tél. 02 41 39 99 76
- 50 MICROMANIA CHERBOURG LA GLACERIE — Tél. 02 33 20 53 04
- 51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL — Tél. 03 26 86 52 76
- 54 MICROMANIA NANCY — Tél. 03 83 37 81 88
- 56 MICROMANIA LORIENT — Tél. 02 97 87 01 88
- 56 MICROMANIA VANNES — Tél. 02 97 40 50 98
- 57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT — Tél. 03 87 51 39 11
- 59 MICROMANIA RONCQ — Tél. 03 20 27 97 62
- 59 MICROMANIA LEERS — Tél. 03 28 33 96 80
- 59 MICROMANIA EURALILLE — Tél. 03 20 55 72 72
- 59 MICROMANIA LILLE V2 — Tél. 03 20 05 57 58
- 59 MICROMANIA VALENCIENNES PETITE FORÊT — Tél. 03 27 51 90 79
- 62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE — Tél. 03 21 85 82 84
- 62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT — Tél. 03 21 20 52 77
- 62 MICROMANIA BOULOGNE — Tél. 03 21 31 63 51
- 66 MICROMANIA PERPIGNAN PORTE D'ESPAGNE — Tél. 04 68 68 33 21
- 67 MICROMANIA STRASBOURG LES HALLES — Tél. 03 88 32 60 70
- 67 MICROMANIA ILLKIRCH — Tél.03 90 40 28 20
- 67 MICROMANIA SCHWEIGHOUSE — Tél.03 88 07 27 18
- 67 MICROMANIA HAUTEPIERRE — Tél.03 88 27 72 51
- 68 MICROMANIA MULHOUSE ILE NAPOLÉON — Tél.03 89 61 65 20
- 69 MICROMANIA ÉCULLY GRAND-OUEST — Tél. 04 72 18 50 42
- 69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU — Tél. 04 78 60 78 82
- 69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST — Tél. 04 72 37 47 55
- 69 MICROMANIA SAINT-GENIS — Tél. 04 72 67 02 92
- 72 MICROMANIA LE MANS SUD — Tél. 02 43 84 04 79
- 72 MICROMANIA LE MANS LA CHAPELLE SAINT-AUBIN — Tél. 02 43 52 11 91
- 74 MICROMANIA ANNECY ÉPAGNY — Tél. 04 50 24 09 09
- 76 MICROMANIA BARENTIN — Tél. 02 35 91 98 88
- 76 MICROMANIA DIEPPE — Tél. 02 35 06 05 15
- 76 MICROMANIA LE GRAND HAVRE MONTIVILLIERS — Tél. 02 35 13 86 98
- 76 MICROMANIA ROUEN — Tél. 02 35 88 68 68
- 76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER — Tél. 02 32 18 55 44
- 76 MICROMANIA GONFREVILLE L'ORCHER — Tél. 02 34 47 41 14
- 83 MICROMANIA MAYOL — Tél. 04 94 41 93 04
- 83 MICROMANIA GRAND-VAR — Tél. 04 94 75 32 30
- 84 MICROMANIA AVIGNON LE PONTET — Tél. 04 90 31 17 66
- 84 MICROMANIA AVIGNON SUD MISTRAL 7 — Tél. 04 90 81 05 40
- 86 MICROMANIA POITIERS CHASSENEUIL — Tél. 05 49 41 38 08

Découvrez REPLAY, l'émission du Jeu Vidéo sur MCM !





Écoutez l'ESSENTIEL DES HITS du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h et GAGNEZ 5 JEUX le mardi à 19 h 30 !

ATTENTION ! Les dates de sortie des jeux sont susceptibles d'être modifiées

règles plus strictes dans AC2, c'est-à-dire lutter contre les macros et appliquer le code de conduite. Hum, comme ça fait longtemps qu'ils nous le promettent, wait and see. Mais ce ne serait pas un mal. Pour ce qui est des divergences du scénario global (possibilité d'avoir des histoires différentes sur chaque serveur suivant les actions des joueurs), il semblerait que ce ne soit pas possible pour des raisons évidentes. En revanche, il pourra y avoir des événements uniques sur certains serveurs.

Symphonie du nouveau monde

Ah là là, ça a été coton de condenser en une petite journée toutes les questions que j'avais à poser à l'équipe de passionnés de Turbine. Et guère plus facile de vous relater tout ce que j'ai vu, en quelques petites pages. En guise de conclusion, je voudrais quand même vous parler du système de musique que m'a décortiqué Jason Booth, le DA maison. La musique d'AC2 n'est pas figée. Ce sont des ambiances atmosphériques générées en temps réel, à la différence de morceaux enregistrés et répétitifs. En fait, la musique évolue en fonction de notre situation dans le jeu. Elle nous apporte même des informations. Ainsi, si on s'approche d'une zone dangereuse, elle devient plus inquiétante. Lorsqu'un combat démarre, des percussions viennent renforcer le côté dramatique. Jason est musicien. Quand on voit le boulot qui a été fait pour ce système, on constate combien les turbinautes sont perfectionnistes, novateurs et soucieux du moindre détail. Effectivement les plages atmosphériques, toutes dynamiques soient-elles, ne sont qu'une petite partie d'une immense partition musicale. Le reste de la partition, ce sont les joueurs qui vont l'interpréter. En récupérant des instruments au gré des aventures (vingt-quatre instruments dotés de sonorités différentes) et grâce à la commande « /music », ils rajoutent les voix manquantes : solos, batterie, basse, flûte... Il y a déjà dix morceaux différents. Fallait voir les concerts spontanés en ville pendant la bêta. En tout cas, joli symbole. C'est un peu ça un MMORPG : une partition qu'interprètent les joueurs. Reste à voir si on pourra aussi changer la partition. C'est en bonne voie.



On peut danser le disco grâce aux emotes.



Chouettes armures

Asheron's Call 2 en français

La bonne nouvelle pour les francophones, c'est qu'AC2 sera intégralement traduit dans notre langue et qu'il y aura des serveurs localisés en Europe. Le jeu est sorti le 22 novembre en Amérique du Nord. Il devrait être disponible dans les bonnes crémeries le 4 décembre en Europe (dans six pays, dont la France, la Grande-Bretagne, l'Allemagne, l'Italie, l'Espagne, etc.)
La traduction du jeu (interface, quêtes, messages et patches mensuels) sera assurée par le centre de ressources de Microsoft Irlande, le même qui s'occupe de la traduction de Windows et des autres jeux de la marque. Les serveurs européens seront situés en Irlande aussi, ce qui devrait a priori nous garantir un bon ping.
Toutes les combinaisons seront possibles. On pourra jouer sur des serveurs américains avec la version française d'AC2 (auquel cas l'interface sera en V.F. mais les messages du serveur et les événements mensuels seront en anglais). On pourra se procurer une version américaine (en import ou via Internet) si on préfère jouer en V.O. intégrale. Ou bien, si on opte pour les serveurs en français, on aura un jeu entièrement traduit : interface et épisodes mensuels.
Nous avons interrogé Microsoft sur le délai qu'il y aura entre les patches sur les serveurs américains et les patches européens. Ils souhaitent que les patches sortent en simultané de part et d'autre de l'Atlantique. S'il doit y avoir un décalage, il sera le plus court possible, nous promet-on. Ce qui est également une très bonne nouvelle. On a vu dans le passé (Dark Age of Camelot) les effets pernicieux d'un décalage des patches : on est tenté d'aller prendre des infos sur les forums US, alors que le monde est censé progresser en temps réel, sans faille dans le continuum spatio-temporel. C'est d'autant plus vrai pour l'aspect Royaume contre Royaume (RvR).
Côté brouzoufs, la boîte du jeu sera vendue aux alentours de 39 euros et comprendra un mois d'abonnement gratuit. L'abonnement mensuel sera de l'ordre de 13 euros par mois.
NB : Dans le jargon des MMORPG, « patches mensuels » ne désigne pas des correctifs de bugs. Bien sûr les patches peuvent permettre d'éradiquer



LES PLUS GRANDES BATAILLES DE L'HISTOIRE DU JEU VIDÉO !

Joueurs,

Vous aimez les jeux de stratégie mais jusqu'à présent vous deviez vous contenter de guerroyer avec quelques centaines d'hommes présents à l'écran, tout au plus quelques milliers.

Sympathique, mais comment retranscrire la réelle grandeur et le côté épique des batailles qui ont marqué notre histoire dans de telles conditions ?

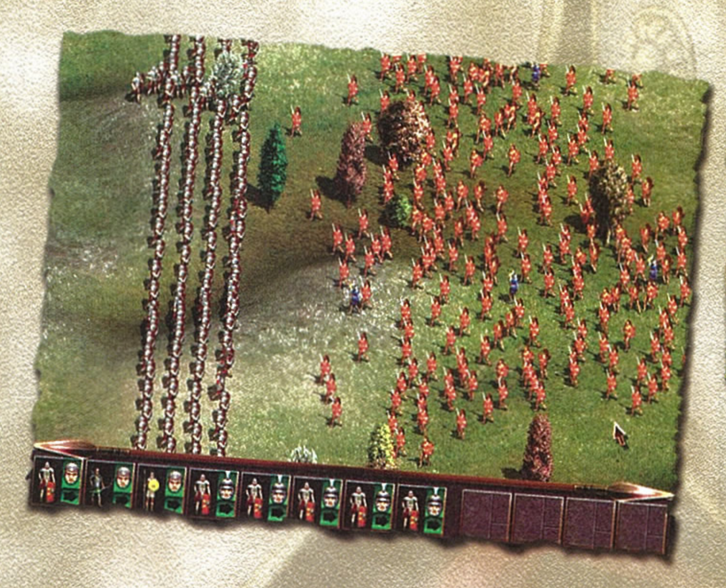
Aussi, aujourd'hui et pour la première fois dans l'histoire du jeu vidéo, Legion vous propose de voir s'affronter à l'écran jusqu'à **16000** hommes en temps réel pour des batailles impressionnantes de réalisme que vous n'êtes pas prêt d'oublier.

PS : Oui, vous avez bien lu : 16000 hommes. Si avec ça, vous n'êtes pas calmé, on ne peut plus rien pour vous!

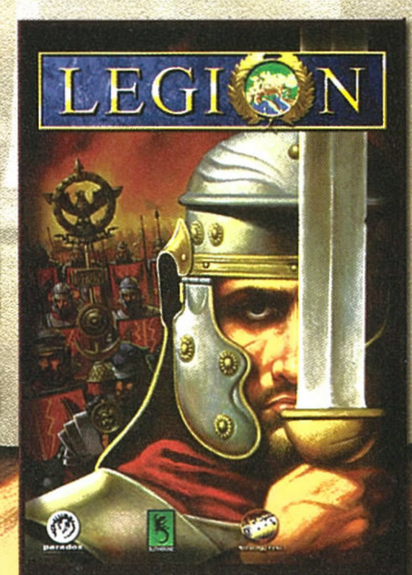


"Legion semble être un jeu totalement addictif, un de ces titres dont on ne parvient à se détacher qu'au bout de nombreuses nuits blanches." **Jeux vidéo Mag / juillet 2002**

"Alors qu'aucun autre jeu n'a détrôné Civilization à l'exception de sa suite, Legion semble bien parti pour prendre le meilleur de mon jeu favori en y ajoutant une nouvelle dimension qui devrait nous apporter, à nous joueurs une expérience très appréciable." **Gamesclick.com**



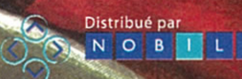












www.paradoxplaza.com

Legion ©2002 Paradox Entertainment and Slitherine Software. Nobilis and Nobilis logo are registered trademarks of Nobilis SA. All other trademarks are the property of their respective owners.



certains bugs du programme, mais ils servent avant tout à faire évoluer le monde régulièrement en apportant de nouvelles quêtes, compétences, modifications de l'apparence du monde ainsi que des événements particuliers dans le cadre du scénario global.

AC, c'était mieux avant ?



À l'issue du bêta-test d'AC2, les réactions sont allées bon train sur les forums. Deux clans semblent émerger. Les nouveaux venus (qui n'ont pas joué au premier Asheron's Call) sont emballés par le nouvel univers à découvrir et conquérir. Alors qu'une partie des anciens joueurs d'AC1 est plutôt sceptique. Gameplay simplifié, monde plus petit, contenu moins riche que dans AC1 sont les critiques qui reviennent. À tel point que ces anciens joueurs préfèrent actuellement rester sur AC1 plutôt que migrer vers AC2. Quoi qu'il en soit, le lancement d'AC2 ne signifiera pas la fin d'AC1. Turbine s'est engagée : ils continueront à développer parallèlement les deux univers. Pour avoir participé à la bêta d'AC1 et à celle d'AC2, je trouve qu'AC2 est plus complet qu'AC1 à son lancement. On a tendance à oublier qu'au début de son histoire, AC1 ne proposait que peu de quêtes et donjons. L'attachement qu'on peut avoir avec le premier univers dépend beaucoup de la charge affective qui s'y rattache (nostalgie, souvenirs cumulés de plusieurs mois d'aventures avec des amis rencontrés au fil des mois, communautés). On devrait pouvoir faire confiance à Turbine pour enrichir assez rapidement le contenu d'AC2. Pour ce qui est des nouveaux mécanismes de jeu et de la « simplification » du gameplay, l'équipe de développement semble à l'écoute des critiques. Des améliorations (interface, fonctionnalités) sont d'ores et déjà annoncées pour les patches à venir. Un petit aperçu :

+ Patch de décembre :
- nouvelles options de chat (taille et couleurs des fontes paramétrables)
- partage du butin en équipe
- rééquilibrage des compétences
- ajustement de l'XP rapportée par les créatures de moyen et haut niveau afin de redonner sa place au jeu solo par rapport au jeu en équipe
- nouvelles quêtes et apparition des premiers NPC dans les villes
- créatures spéciales générant des quêtes, des objets uniques et des effets magiques particuliers
- coffres au trésor spéciaux au fond de la plupart des donjons

+ Patch de janvier :
- amélioration du générateur de loot (trésors)
- amélioration du système d'artisanat
- amélioration du chat (paramétrage de l'opacité des fenêtres, canaux de communication privés)
- contenu orienté vers les quêtes d'Omishan

Turbine : quatre garçons dans le vent



Jeffrey Anderson
Président et CEO de Turbine

Le big boss. Taillé comme un joueur de football américain, Jeffrey, 35 ans, n'a rejoint Turbine qu'en Mars 2001, afin d'assumer les fonctions de P.D.G. Ce n'est pourtant pas un novice dans le domaine du jeu en ligne. Avant de prendre les rênes de Turbine, il était responsable des productions chez Origin Systems. Eh oui, mister Anderson s'occupait d'Ultima Online. Plus particulièrement des packs d'extensions autour d'un des premiers grands jeux de rôle en ligne de l'histoire. Avant ça, il était directeur d'une des branches du géant Viacom, dont dépend Paramount Pictures. Vous savez, tous ces softs en rapport avec les licences de cinéma, comme la série des Star Trek. Jeffrey Anderson avait commencé sa carrière pour une boîte de développement de jeu, Mission Studios Corporation. Côté formation, il a fait des études de droit à l'Université d'Illinois (propriété intellectuelle et litige des entreprises – des trucs bien utiles pour ce qu'il fait maintenant. C'est un malin, le gars).



Jason Booth
Directeur artistique

Jason est Directeur Artistique de Turbine. Et puis, avant tout, c'est un musicien. Il a étudié au Berklee College of Music à Boston (rien à voir avec Berkeley en Californie). Jason est un touche-à-tout. Il se targue de pouvoir comprendre et gérer les différents aspects créatifs du développement d'un jeu. Du coup, on n'est pas étonné de le voir mettre le nez un peu partout : design, musique ou scripting. Quand il n'est pas en train de bosser chez Turbine, on peut le trouver, cheveux au vent, en train de « bœufer » avec les groupes de la région.



Nikolaus Davidson
Designer principal

Le mec aux chapeaux rigolos, Nik pour les intimes, est le designer principal d'Asheron's Call 2. Il a rejoint Turbine en 2000, comme producteur pour le « Live Team », l'équipe qui conçoit et anime le contenu mensuel d'AC1, les « patches » comme on les appelle. C'est Nikolaus qui s'est occupé de gérer la première extension pour AC1, Dark Majesty. Avant de travailler chez Turbine, il était chef de projet pour l'USBancorp, une banque sérieuse où il a dû contracter son goût prononcé pour les chapeaux. Parallèlement à ça, il écrivait nombre d'articles sur les MMORPG, sa passion, pour des sites Internet. Nik a traîné ses guêtres d'étudiant à l'université du Minnesota.



Ken Troop
Producteur du « Live Team » d'AC2, aka Azeraphel

Ken Troop a intégré Turbine lors de l'été 2000. À l'époque, il faisait partie des designers qui concevaient le contenu des patches mensuels d'AC1. Ensuite, il a été Designer principal de Dark Majesty, l'add-on d'AC1, puis responsable du « Live team » d'AC1. Les anciens d'AC1 se souviennent des nombreux messages de Ken sur les forums, bien utiles pour informer les joueurs sur l' « envers du décor » côté Turbine. Ken Troop est maintenant producteur du « Live Team » d'AC2.

Robin Hood

LA LEGENDE DE SHERWOOD

NE RESTEZ PAS DANS SA LIGNE DE MIRE

Vivez la légende de Robin des Bois à travers une véritable campagne en choisissant vos missions et les membres de votre équipe. Au final la victoire dépendra de vos choix tactiques, à vous de prendre la décision de vous infiltrer dans les châteaux en évitant les gardes ou d'affronter l'ennemi avec courage, armé de votre arc et de votre épée.

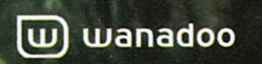
Par les développeurs de Desperado











www.robinhood-game.com



© Wanadoo Edition 2002. Tous droits réservés. Developpé par Spellbound Studios. Edité et distribué par Wanadoo Edition.

C'est partout pareil, quand on commence à bosser dans un domaine, on y reste en général jusqu'à la fin de sa carrière. Tenez, mon pote Lambert par exemple, qui était directeur financier à la COGIREP. Là, il vient de passer directeur financier à la SOCOPUT. Demain, il sera peut-être directeur financier de la SOGEDEP, mais il restera directeur financier toute sa vie, parce que c'est son destin. Pour Bryan Reynolds, c'est la même chose : son destin est de faire des jeux de stratégie. Il a commencé il y a dix ans avec le fantastique Colonization. Ensuite, il a produit Civilization II. Puis, il a fait la même chose dans l'espace avec Alpha Centauri, en collaboration avec Sid Meier. Après son départ de Firaxis, il a monté Big Huge Games avec un ancien d'Ensemble Studios, Bruce Shelley, le créateur d'Age of Empires. Ces deux joyeux compères ont décidé de réunir leur savoir-faire dans un grand élan fraternel pour créer ce qu'on était un paquet à attendre : un Civilization-like en temps réel.

Le jeu proposera pas moins de deux cents unités différentes, allant des soldats de l'Antiquité aux machines de guerre modernes.



Rise of Civilization

À première vue, Rise of Nations ressemble assez à un énième clone de Ages of Empire. C'est du STR en vue de dessus, moteur graphique 2D, caméra fixe. On débute avec des petits paysans qui récoltent du blé autour d'une cahute, je vais être franc, ce n'est pas super-aguichant. On se demande même où sera le côté Civilization là-dedans. Et puis, en commençant à jouer, en construisant les premiers bâtiments, en lançant les premières upgrades, la touche Bryan Reynolds devient évidente. On retrouve en effet exactement les mêmes concepts que dans Civilization : il faut construire le plus rapidement possible de nombreuses villes, ériger des temples pour étendre les limites de l'empire, créer des universités pour augmenter son capital de savoir et bien sûr passer progressivement d'âge en âge, de l'Antiquité à nos jours.
Il suffit d'une heure de jeu pour se rendre compte que Rise of Nations ne sera donc pas un concurrent d'Age of Mythology mais bien le Civilization temps réel que nous ont promis les développeurs. La partie gestion et commerce sera très importante, avec de nombreuses ressources à récolter (métal, nourriture, bois, or...), des denrées spéciales sur lesquelles il faudra mettre la main, des réseaux de caravanes marchandes à installer entre chaque cité... La diplomatie sera aussi beaucoup plus développée que dans un STR standard, avec la possibilité de demander un tribut aux civilisations qu'on surclasse, ou de signer des traités de paix.

GENRE
Stratégie temps réel
ÉDITEUR
Microsoft
DÉVELOPPEUR
Big Huge Games États-Unis
SORTIE PRÉVUE
Mai 2003

RISE OF NATIONS



Les troupes se mettront toutes seules en formation, avec les unités les plus fortes en tête. On pourra aussi spécifier la direction dans laquelle elles devront s'orienter.

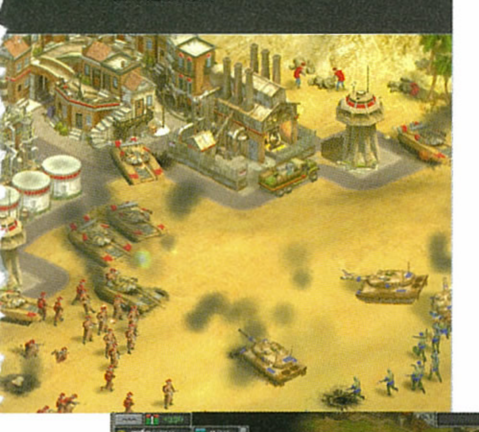




Là, c'est une toute petite bataille, les grosses afficheront bien plus d'unités.

De l'upgrade en veux-tu en voilà

À sa sortie, Rise of Nations devrait être sacré champion du monde du nombre d'upgrades possibles dans un jeu de stratégie. De base, le moindre bâtiment en possède au moins une, voire deux ou même trois pour les casernes. Mais le plus impressionnant devrait être le nombre d'upgrades de civilisation possibles. Il faudra en effet passer par huit âges, de l'âge « classique » jusqu'à l'âge de l'information. À chaque âge correspondra un niveau de science, de commerce, de civisme et d'évolution militaire qu'il faudra lui aussi améliorer dans un bâtiment spécial, la Librairie. Au total, cela représente quarante avancées à rechercher... Heureusement, ça se fait plutôt rapidement (quinze secondes environ), et le rythme général du jeu sera quand même plus soutenu que dans Civilization.

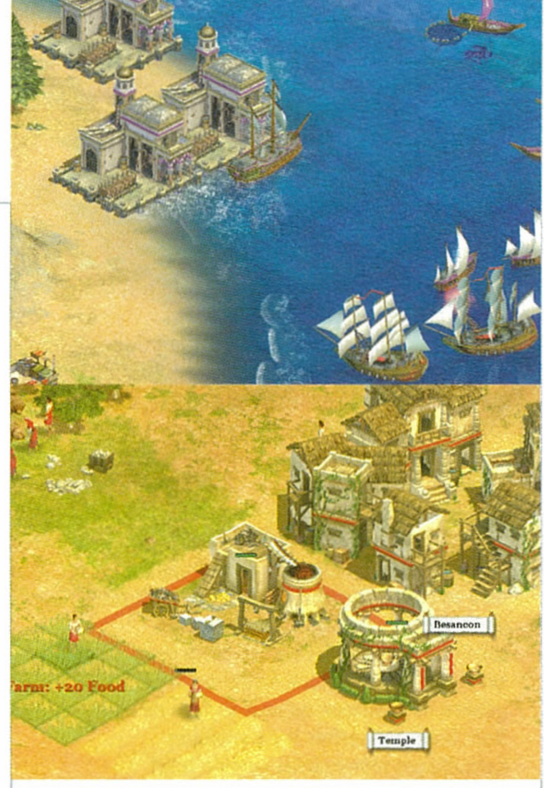


Chars d'assaut contre hallebardes

La partie militaire est ce qui fera sûrement le plus ressembler Rise of Nations à un strat' temps réel classique. De manière très traditionnelle, on construira des casernes, des étables et plusieurs autres types de bâtiments militaires pour pondre à la chaîne des archers, des chevaliers, des lanciers, des balistes, jusqu'aux chars et aux missiles intercontinentaux à partir de l'Age Moderne. Les combats emprunteront un peu à des jeux comme Cossacks, au sens où les développeurs ont voulu mettre en scène des batailles de grande envergure avec des tonnes d'unités à l'écran. D'ailleurs, celles-ci seront souvent produites trois par trois, histoire de se monter plus rapidement une bonne armée. On pourra aussi installer des fortifications avancées, ordonner aux soldats de creuser des tranchées ou créer des généraux pour donner des bonus aux troupes. Le contrôle des unités se fera de manière très bateau, avec création de groupes assignables à des raccourcis clavier.

En 2D, mais variée

Le jeu ne devrait pas sortir avant un petit bout de temps (mai 2003 pour être exact), les développeurs ont donc encore le temps d'améliorer tout ça, mais ne vous attendez pas à un miracle au niveau graphique. Sans être complètement austère, Rise of Nations devrait se traîner à quelques encablures derrière les productions les plus récentes comme Age of Mythology ou même Empire Earth. Le jeu se rattrapera sûrement grâce à une certaine variété des bâtiments,



Les « citoyens », sorte de péons (ils construiront les bâtiments et récolteront les ressources), seront très nombreux. Cela dit, pas besoin de les gérer un par un, car ceux qui sont désœuvrés rejoindront automatiquement les champs ou les mines.

car chacune des dix-huit nations (aztèque, grecque, allemande, japonaise, maya, turque...) aura son propre style architectural. Mais le plus important dans un jeu à la Civilization, c'est la profondeur stratégique du gameplay, et vu l'expérience de Bryan Reynolds en la matière, je dirai qu'il n'y a pas trop de soucis à se faire. À des années lumière de Warcraft III, Rise of Nations devrait nous proposer de longues parties avec des milliards d'options pour vaincre, que ce soit par les armes, par la science ou par la diplomatie.

ackboo

Les villes pourront se prendre par les armes. Une fois les défenses vaincues, il faudra attendre quelques minutes pour que la cité soit « assimilée » par le vainqueur, élargissant alors les frontières des États.

Construisez des merveilles du monde.

Reprenant un concept déjà utilisé deux cents fois avant lui, Rise of Nations permettra de bâtir des Merveilles du Monde (les monuments, pas le chocolat avec les animaux dessus) afin de gagner des bonus de civilisation.



HEARTS OF IRON

La guerre, ça pourrait être très drôle mais c'est pas si simple : les politiciens ont tôt fait de s'en mêler pour saper le moral des militaires. J'avoue que ma joie n'était que très relative lorsque Fishbone m'a refilé ce CD marqué Hearts of Iron. Vous savez, après des années passées à bosser comme testeur, on développe ce que l'on appelle entre nous le « septième sens », qui nous permet de déterminer à l'avance, sans même l'ouvrir, la nature d'un jeu rien qu'à son titre. Quelquefois, on se réunit tous en cercle, pendant de longues heures, tous nus forcément, et on se lance des paris sur le chef-d'œuvre que recèle cette petite galette de plastique qu'on a en face de nous. Bon, bien sûr, parfois il y a quelques cafouillages mémorables comme Total Immersion Racing qui a été pris à l'origine pour un jeu de plongée sous-marine. Alors Hearts of Iron, c'est l'énigme complète : quel mystère terrifiant peut donc se dissimuler derrière ce titre énigmatique ? Course d'androïdes ? Simulation de chirurgie thoracique ? Bon allez, c'est décidé, je mets le CD. En fait, c'est tout con. HoI est un nouveau jeu de la série Europa Universalis, testée l'an dernier dans ces mêmes pages et par moi-même. Simple évolution ? Oh non, bien plus que cela.

GENRE Stratégie/économie

ÉDITEUR Strategy First

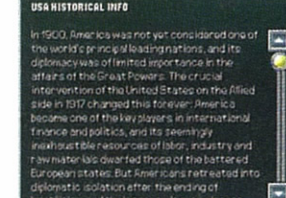
DÉVELOPPEUR Paradox Entertainment États-Unis

SORTIE PRÉVUE Décembre 2002



Un plateau de jeu qui rappelle de très loin celui de Risk.

Petite description pour chacun des pays et jolie affiche d'époque.


USA HISTORICAL INFO

In 1900, America was not yet considered one of the world's principal leading nations, and its diplomacy was of limited importance in the affairs of the Great Powers. The crucial intervention of the United States on the Allied side in 1917 changed this forever: America became one of the key players in international finance and politics, and its seemingly inexhaustible resources of labor, industry and raw materials dwarfed those of the battered European states. But Americans retreated into diplomatic isolation after the ending of hostilities, and their economic preeminence

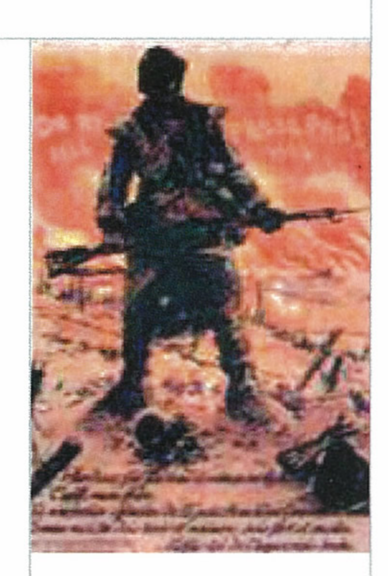


Fin du mystère

Europa Universalis, malgré ses grandes qualités, n'a eu qu'un succès relatif auprès du grand public. Ses fans lui ont en revanche voué une fidélité totale, abandonnant souvent femme et enfants pour lui donner tout leur temps libre.
À l'origine d'EU, il y avait un jeu de plateau, en réalité tellement fouillis et compliqué que bien peu de gens s'y étaient mis.
Son adaptation en jeu micro a permis de simplifier toutes ses règles, contraignantes à l'extrême, en les faisant gérer en grande partie par la bécane. Pour ceux du fond, Europa Universalis est un jeu retraçant les aventures des empires européens, du Moyen Age à l'époque napoléonienne. Il se distingue du wargame classique non seulement par sa taille, mais aussi par les multiples aspects pris en compte dans le jeu, allant de la construction de ressources et d'infrastructures façon Civilization à la simulation politique et religieuse dans le détail.

Ah ces Allemands, ils ne font rien que de déclarer la guerre.







La longue liste des commandants d'armée et des membres du gouvernement.

La grande échelle

Tout jeu de stratégie se heurte dès sa conception au problème de l'échelle. C'est elle qui décide du type de jeu : pêle-mêle on trouve « l'homme par homme », le niveau tactique et « grand tactique », le stratégique et « grand stratégique », plus quelques échelles microscopiques utiles pour simuler les affrontements de bactéries. Hearts of Iron est du « grand stratégique » : il permet, outre des simulations de bataille sur une longue période temporelle, de régler les problèmes à un très haut niveau (politique) avec de longs débats à l'Assemblée Nationale et tout et tout.

Politique politicienne

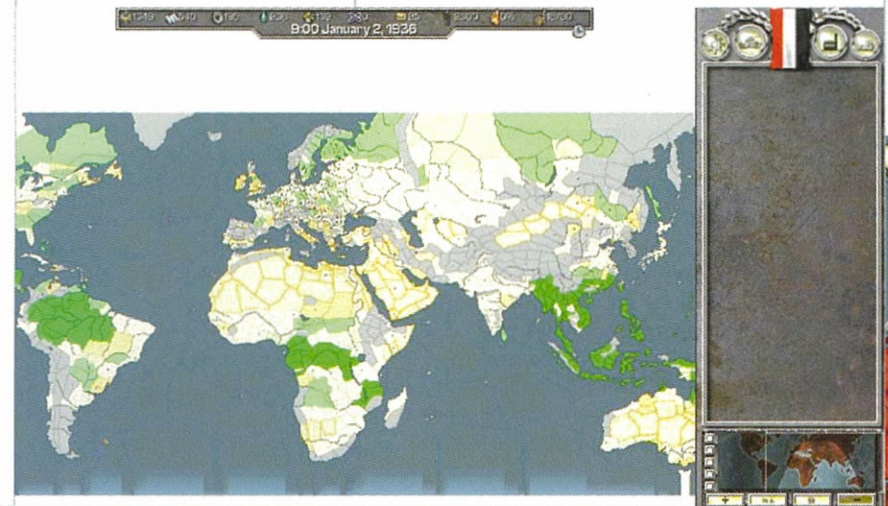
Dans EU, les problèmes frontaliers ne cachaient bien souvent que des querelles religieuses idiotes, causant tout au plus quelques millions de morts. Ici, changement radical d'époque oblige, les idéologies les plus diverses font leur apparition et tentent toutes de s'approprier le cœur des citoyens. Du coup, Hearts of Iron propose une jauge vous aidant à déterminer la politique de votre pays et à la modifier. Oui, c'est un véritable « communistomètre » de forme triangulaire qui indique à tout instant la philosophie dominante dans le bled. Aux trois coins, on trouve le marxisme, la démocratie (représentée par les États-Unis) et le fascisme. Plus surprenant, à mi-chemin, sur le côté s'étendant des cocos aux démos, on trouve les Suisses qui seront certainement surpris de se voir ainsi rapprochés de Lénine et de ses potes. Chaque idéologie a ses avantages semble-t-il : les démocrates sont euh... démocrates, les rouges peuvent s'allier facilement avec l'axe, les alliés et les fascistes ont des powers up inconnus, mais ils bénéficient certainement de quelques ristournes chez la marchande de tanks. Comme le jeu se déroule de 1936 (premiers soubresauts fascistes) à 1948 (fondation de l'État d'Israël), il ne faut pas s'attendre à une uniformité dans la politique des nations. Cela est particulièrement bien simulé par la formation de cabinets faite en piochant dans des pôles (limités) de gus prêts à se faire élire. Du côté français, on retrouve quelques bonnes têtes de nazes comme Laval, et chacun des membres des gouvernements est susceptible d'infléchir l'orientation de celui-ci. Le même souci du détail demeure pour tous les représentants des nombreux pays jouables. Chacun des chefs des armées possède une doctrine d'utilisation de ses troupes, susceptible de le différencier de ses pairs. Bien entendu, elle influe sur le déroulement des batailles et les conditions d'utilisation des hommes.

Un nouveau terrain, une nouvelle donne

L'ambition de Hearts of Iron de recréer tous les conflits mondiaux de la période se confirme avec la nouvelle carte qui, contrairement à Universalis, s'étend tout autour du Globe. Pour encore mieux marquer les différences entre tous les pays, on trouve une interface de recherche technologique, au fonctionnement largement inspiré des jeux de Sid Meyer. Elle permet aux chefs d'État d'obtenir quelques gâteries histoire de creuser un beau fossé de modernité entre eux et leurs voisins. Bien sûr, ne pensez pas que vous allez découvrir un nouveau modèle de frigo ou apporter au monde le remède contre le cancer. Ici on vise plutôt à perfectionner les lance-flammes, à doter les commandos de lunettes infrarouges performantes, bref, ce genre de choses qui fait la joie des soldats.
Ainsi la guerre ne se gagnera plus seulement par la voie militaire ou diplomatique, mais aussi par la technologie. Côté principe de jeu et interface, on observe de nombreux changements. On reste toujours sur le principe du temps réel, mais agrémenté d'une carte qui pousse le détail jusqu'à montrer les phases de jour et de nuit passer sur le Globe. Outre les nouveaux écrans de politique et de diplomatie, on trouve une feuille de production industrielle particulièrement fournie. Les troupes et unités se sont étoffées de nombreuses caractéristiques, modifiées par les technos utilisées. Hearts of Iron semble lancer un pari encore plus audacieux que celui d'Europa. Il est certain que cette période est plus à même d'intéresser les joueurs que la révolution industrielle et le XVIIIe siècle rebutent. Filiation avec EU oblige, Hearts of Iron contiendra un éditeur de scénario très complet.

Bob Arctor

Une carte qui s'est considérablement agrandie depuis Europa.





Another War me fait penser à Desproges. Il disait qu'on pouvait rire de tout, mais pas avec n'importe qui. Avec ce nouveau jeu de rôle, on serait tenté de dire qu'on peut jouer avec tout, mais pas n'importe quand.
S'il y a une époque dans laquelle le jeu de rôle n'a pas encore foutu les pieds, c'est la Seconde Guerre mondiale. Maintenant, c'est réparé, l'éditeur tchèque Cenega ayant décidé de nous expédier dans l'Europe du IIIe Reich. Pas de panique, le jeu s'annonce clairement décalé par rapport à un contexte historique dramatique, et on devrait être plus proche d'un Papa Schulz que d'une Liste de Schindler. Another War se présente comme un jeu de rôle façon Fallout. L'action se déroule effectivement pendant la Seconde Guerre mondiale et nous offre le loisir de nous promener dans toute l'Europe de l'Ouest, avant de s'arrêter à Leningrad. On a le choix entre trois types de personnages différents : le gros lourd, le p'tit futé et le poids walter charismatique. Chacun possède des compétences bien à lui, ce qui offre pas mal de possibilités en matière de progression dans le jeu. Bien que le scénario nous propose toutes les petites misères du topinambour et de la bouffe rationnée si étroitement liées aux affres de la Seconde Guerre mondiale, il semble que l'intrigue principale nous fasse lorgner sur les expériences métaphysico-génétiques d'Hitler et toute sa bande. L'histoire commence comme celle d'un Indiana Jones qui court après son Arche d'Alliance, mais semble vite tourner façon « Ces Garçons qui venaient du Brésil » assaisonné d'un zest de Hellboy. L'ensemble tourne en 2D et en 800x600, à la manière de Baldur ou de Planescape Torment, et on peut se faire assister par quelques compagnons de route. Cependant, il semble impossible de pouvoir diriger ses dits compagnons à la manière des jeux de rôle dont on fait ici référence. Certes, il est toujours possible de décider de la distance nous séparant d'eux, mais en ce qui concerne les soins, le choix des armes, ou même une éventuelle formation, il ne semble pas qu'on ait accès à ces commandes. Le jeu annonce une bonne centaine d'heures de durée de vie, ce qui, au regard des 4 CD d'installation, semble réaliste. On espère que l'histoire tiendra le coup, mais pour en savoir plus, il faudra attendre le test.

Pete Boule

Another War regorge d'humour glacé et décalé. Par exemple, on peut aller pleurer sur la tombe de Jean-Pierre Papin lorsqu'on visite un cimetière français.



GENRE
Jeu de rôle

ÉDITEUR
Cenega

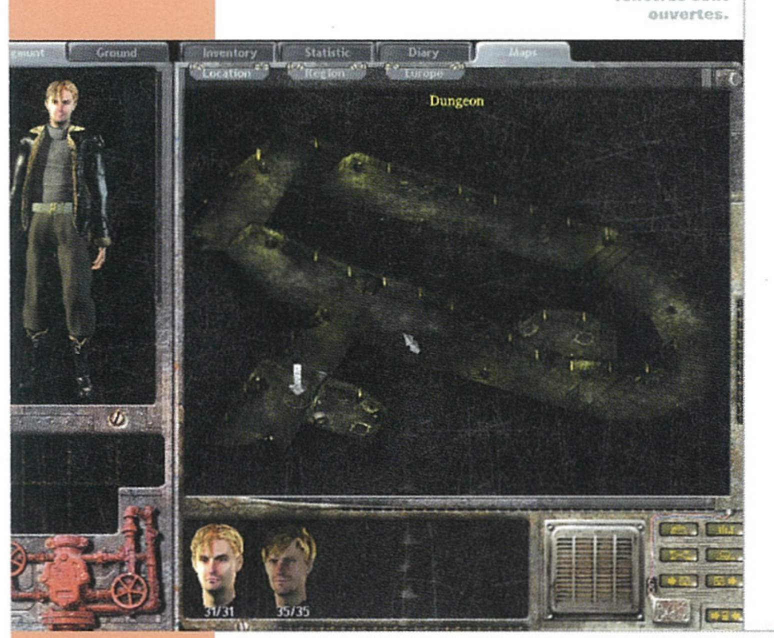
DÉVELOPPEUR
Mirage Interactive

SORTIE PRÉVUE
1er trimestre 2003

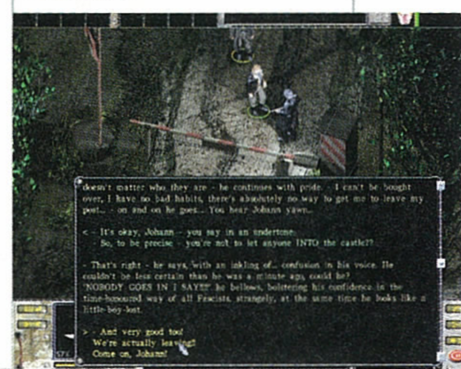
ANOTHER WAR



L'interface nous présente les inventaires, le journal et les plans par onglet. Il est alors impossible de bouger pendant que ces fenêtres sont ouvertes.

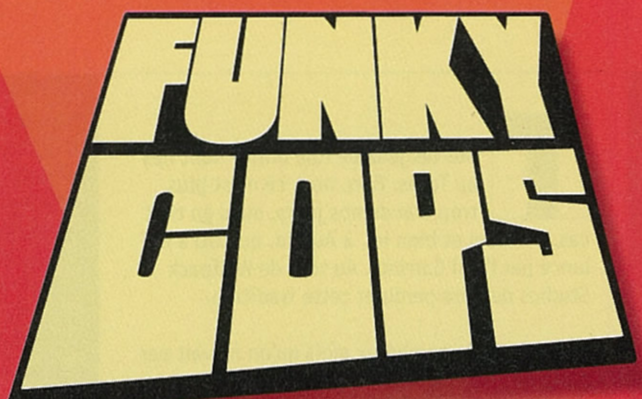


Le jeu fait la part belle aux dialogues. La plupart sont bien décalés, voire idiots.





ANTEFILMS PRESENTE



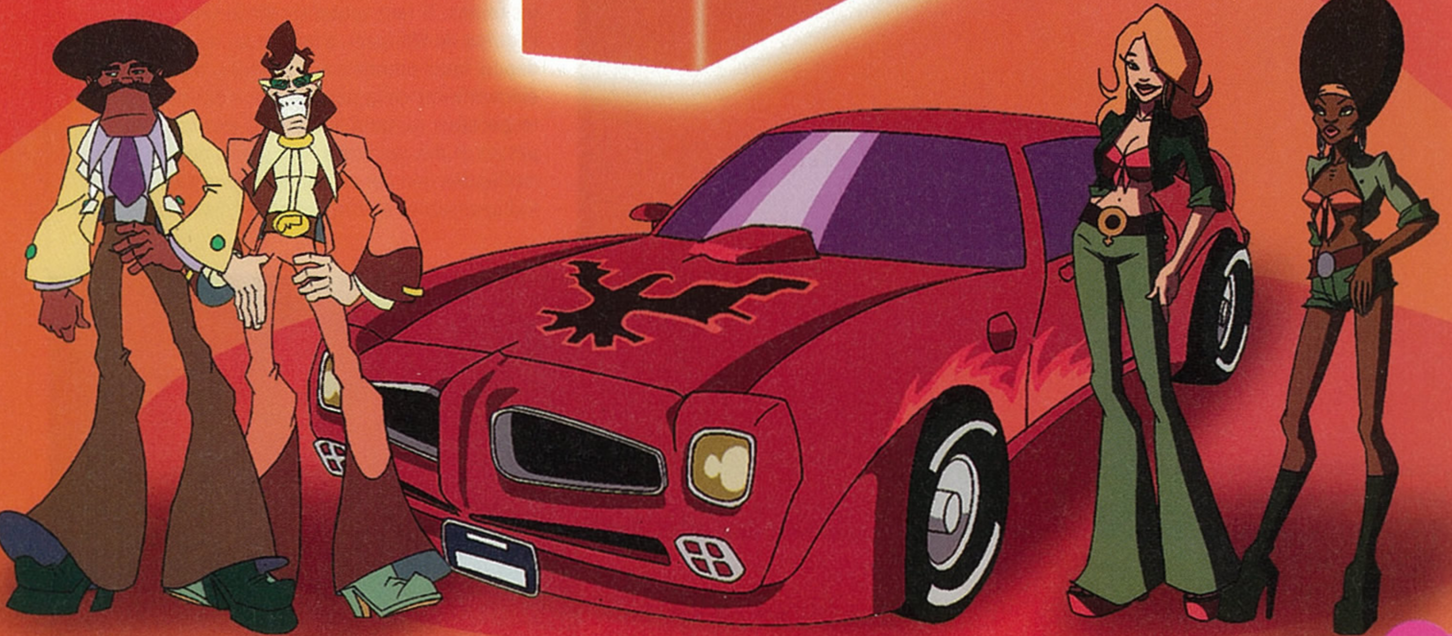


Deux flics maladroits,
une musique
très groovy,
un look d'enfer :
découvrez
la série la plus funky
depuis les seventies !



LA SAISON 1
1ERE PARTIE
EN VIDEO ET
DVD VIDEO

COFFRET
3 DVD
13 EPISODES





ANTEFILMS PRODUCTION

funradio

SORTIE LE 4 DECEMBRE

© Antefilms Production / Métropole Télévision / TPS Cinéma / Greenlight Media AG. Tous droits réservés. .com un poisson dans l'eau


Les effets graphiques ont encore quelques problèmes.

Tous les jeux de rôle online sont nés au Texas. Bon, non, ce n'est plus trop vrai de nos jours, mais en tout cas, c'est bel et bien ici, à Austin, que UO a été lancé par l'ami Garriott. Au tour de Wolfpack Studios de faire perdurer cette tradition.

Cela faisait de nombreux mois qu'on n'avait pas parlé de Shadowbane, exepté quelques lignes dans les pages des news pour vous faire part de ses nombreux retards. Il semblerait pourtant qu'il approche de sa commercialisation, même si de très nombreuses choses sont encore à revoir. Pour ceux qui n'auraient pas suivi la grande saga Shadowbane, sachez que celui-ci propose un compromis assez audacieux entre MMORPG classique, système politique et constructions entièrement générées par les actions des joueurs. Et cela bien plus en profondeur qu'un Dark Age of Camelot, en théorie.

Sa race !

La création des personnages s'est, semble-t-il, bien étoffée depuis les premières heures des bêta-tests : ceux-ci jouissent maintenant d'une palette très étendue de compétences. Les races dans Shadowbane sont aussi diverses que celles qu'on rencontre dans les jeux depuis mille ans. Mis à part les nains, les elfes et les humains, que je ne vous ferai pas l'injure de détailler de pied en cap, on trouve quelques trucs originaux comme des bestioles issues de la mythologie grecque. Ainsi, le centaure et le minotaure sont des personnages jouables, tout comme l'homme-aigle qui peut évidemment voler (mais pas très haut parce qu'il se fatigue vite, le pauvre).
Graphiquement parlant, Shadowbane divisera les foules. Il faut toutefois reconnaître que l'équipe de Wolfpack a fait de sacrés progrès depuis leurs premiers screenshots, où les lois élémentaires de la perspective n'étaient pas respectées. Aujourd'hui, les animations des persos et des monstres font partie des meilleures que j'ai pu voir à ce jour. Les indispensables emoticons sont très nombreux

GENRE
Jeu de rôle massivement online

ÉDITEUR
Swing

DÉVELOPPEUR
Wolfpack Studios États-Unis

SORTIE PRÉVUE
Décembre 2002

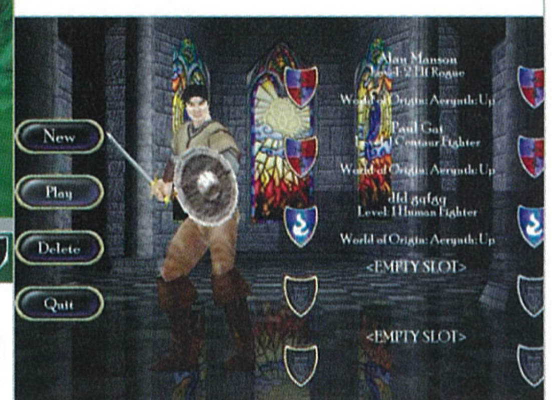
SHADOWBANE

Un soupçon de Diablo

Le déplacement dans Shadowbane est particulièrement désagréable à son stade actuel. Contrairement à ce qui se fait partout ailleurs, on doit cliquer à un endroit pour s'y rendre. A priori, pas moyen de se déplacer simplement avec un mouselook et des touches directionnelles. Le problème inhérent à ce type de mouvement est qu'il oblige le joueur à orienter la caméra toutes les dix secondes pour voir où il va. Il existe bien sûr un mode Chase pour cette dernière, mais il est peu pratique pour l'instant. En gros, la meilleure méthode pour y voir plus clair consiste à faire un tour dans les préférences et à augmenter le champ de vision du personnage avec les ralentissements que cela implique. Heureusement, le système prend tout son intérêt par l'utilisation de la petite carte (locale) pour se rendre à un endroit précis. Et comme on peut cliquer très loin, cela rend les longs voyages en ligne droite bien plus agréables.


L'un des villages de départ sur l'île des débutants.





Il y a de la place pour cinq personnages sur les serveurs.

et adaptés à chacune des races jouables. C'est plus sur le look général que Shadowbane laisse un peu à désirer : il n'est pas rare de voir quelques éléments des personnages (certains boucliers) avec leurs bords pixellisés, comme les arbres d'ailleurs. La raison est que le moteur affiche, pour des besoins de rapidité, une texture low-res qui se voit affinée au fur et à mesure que l'on s'approche de l'objet. Seulement, pour le moment, on voit beaucoup d'éléments graphiques qui ne se transforment pas rapidement, comme c'est le cas pour les feuillages. Certains effets graphiques, tels que les reflets, souffrent encore de quelques bugs. L'interface de Shadowbane, assez difficile à maîtriser, est à l'usage bien pratique avec des effets de transparence et des boutons de commande que l'on peut poser où l'on souhaite sur l'écran, par simple drag & drop. Les fenêtres sont par défaut ancrées, ce qui évite de les faire bouger par erreur. Moi je dis : « Chouette. » Ceux qui n'aiment pas l'aspect « rustique » de l'interface peuvent adopter toute autre skin qui leur conviendra.

Lag lag lag

Avec les serveurs du bêta-test de leur côté et l'ADSL du mien, cela ne donne rien d'époustouflant du point de vue de la rapidité. À l'heure actuelle, Shadowbane tourne souvent assez mal et on a parfois l'impression d'effectuer un bond en arrière, comme au temps du premier bêta-test d'UO. Ces problèmes sont matérialisés par un petit sablier en haut de l'écran qui apparaît lorsque le lag se fait trop ressentir. Dans d'autres jeux, ce dernier se manifeste surtout par des problèmes de désynchronisation ou de joueurs se « téléportant » lorsqu'ils passent devant nous. Là, on se retrouve parfois projeté en arrière, quelques minutes plus tôt, quelquefois même à un kilomètre de l'endroit où l'on était.



Les intérieurs des bâtiments et échoppes sont richement décorés.





Rendez-vous pris pour plus tard

Shadowbane nous avait été envoyé ce mois-ci pour un test. Seulement, vu l'état peu avancé du monde, et le fait qu'une majorité des particularités uniques de ce jeu ne prendra forme qu'au moment où un grand nombre de joueurs sera présent, nous avons préféré faire une bêta-version et vous réserver la suite pour les mois à venir. Dans le même ordre d'idées, des caractéristiques essentielles de Shadowbane, telles que des éléments stratégiques et politiques, n'ayant pas été essayées, il est impossible de donner un avis objectif sur ces sujets pour le moment.

L'une des races que l'on peut choisir : l'homme-aigle.

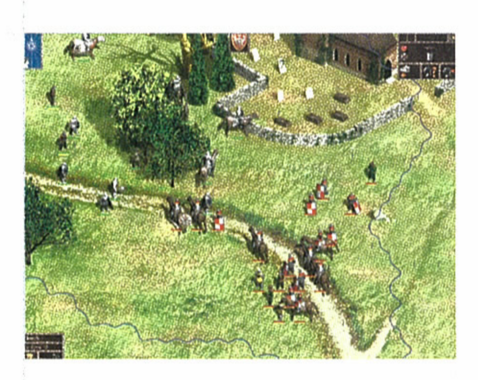
Du côté des serveurs, je n'ai pas eu de bol, ce beta-test ayant eu lieu sur une semaine où certains tombaient en panne. C'est assez logique puisqu'ils se divisent en trois parties : patch, login et game, chacun étant dépendant de l'autre.

Il va falloir être fort

De toute évidence, Shadowbane nécessite encore quelques longues semaines de développement, peut-être même des mois pour réussir enfin à remplir tous les objectifs qu'il s'était fixés. Cependant, ces retards n'arriveront pas à décourager les fans de la première heure, ceux qui se sont inscrits sur les listes de bêta-test dès leur ouverture. Shadowbane affiche la différence avec un gameplay se voulant assez éloigné de ce qui se fait à l'heure actuelle. Reste à savoir si cela jouera en sa faveur, dans un genre qui semble peu à peu devenir de plus en plus conformiste.

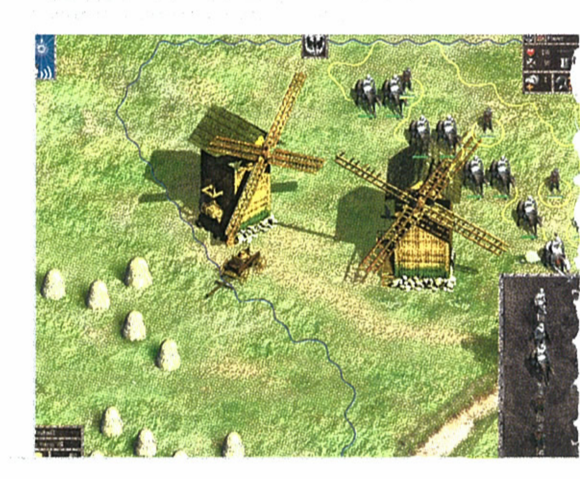
Bob Arctor





Il existe une race de joueurs très particulière, dont je fais partie. Communément appelés « mono-neuroneux », cette espèce d'individus n'est capable de faire qu'une seule chose à la fois. Tenez, par exemple, il leur est presque impossible de marcher et de mâcher un chewing-gum en même temps. Alors je ne vous raconte pas ce qu'il se passe dans la boîte crânienne de l'un de ces individus lorsqu'il se retrouve devant un jeu de stratégie temps réel. Heureusement pour eux, l'éditeur tchèque Cenega sort prochainement Knights of the Cross, un stratégie tour par tour médiéval pas fantastique. Le contexte est celui des batailles bien sanglantes du XVe siècle, qui ont vu s'affronter les chevaliers teutoniques et les armées du royaume de Pologne. Pour être plus précis, le jeu est aussi une adaptation du roman « Knights of the Cross » de l'écrivain Henryk Sienkiewicz (aucun rapport avec le dessinateur de comics). La version d'aujourd'hui nous offre une bonne approche du gameplay. Knights of the Cross reprend les principes du premier Battle Isle, unités aériennes, tanks lourds et missiles en moins. Ainsi, le joueur distribue ses ordres de mouvements et d'attaques, puis voit disparaître au tour par tour certains de ses ennemis, avant de laisser l'adversaire vaquer à ses occupations. Ça fonctionne bien et les mouvements des unités sont suffisamment rapides pour que les parties ne s'éternisent pas à la sauce d'un Age of Wonder. Toujours à l'instar de Battle Isle, le joueur peut reprendre les troupes victorieuses de la bataille précédente afin de bénéficier de l'expérience acquise. Knights of the Cross offre deux campagnes, l'une chez les Polonais, l'autre chez les Teutons, ce qui, en matière de multijoueur limitera grandement le nombre de participants. On a affaire ici à de la stratégie pure et dure, puisque le joueur ne dispose d'aucune ressource pour la gestion matérielle des armées.
Le seul moyen d'acquérir des troupes fraîches, ou d'améliorer les compétences et le matériel de ses forces, c'est de tuer un maximum d'ennemis pour piller les cadavres. Il semble aussi que la topographie du champ de bataille joue un rôle important, dans la mesure où la cavalerie ne pourra pas charger n'importe où, n'importe quand ; tout comme la précision de tir des archers qui sera affectée par les conditions atmosphériques du moment. On verra si le gameplay tient le coup sur la longueur.

Pete **Boule**



GENRE

ÉDITEUR

DÉVELOPPEUR

SORTIE PRÉVUE

KNIGHTS OF THE CROSS







FULL SENSATIONS

LE GRAND JEU Logitech

Gagne tes vacances d'hiver et d'été avec tes potes

mcm

Gagne 1 séjour de ski ou snowboard à Valloire ou Chamonix pour 4 personnes + 1 séjour de surf, bodyboard ou planche à voile pour 4 personnes* à Bombannes ainsi que de nombreux accessoires de glisse en répondant à l'ensemble des questions qui se trouvent sur le bulletin inséré dans certains produits Logitech et disponible gratuitement sur mcm.net ou sur simple demande écrite à l'adresse du jeu. Renvoie tes réponses avant le 31 janvier 2003 (cachet de la poste faisant foi) à :

Grand jeu Full Sensations Logitech – MCM
78, rue Olivier de Serres 75739 Paris Cedex 15

Un tirage au sort déterminera les gagnants parmi les bonnes réponses.



LOGITECH : jouez et gagnez en sensations.



Extrait de règlement : Grand jeu gratuit et sans obligation d'achat ouvert du 9 décembre 2002 au 31 janvier 2003 à toute personne physique (mineur âgé de plus de 15 ans sous réserve d'une décharge parentale —à remplir sur le bulletin de participation) résidant en France métropolitaine (Corse comprise) à l'exclusion des membres des sociétés organisatrices. Bulletin disponible gratuitement sur mcm.net ou sur simple demande écrite auprès de MCM – Grand jeu *Full Sensations Logitech* avant le 20 janvier 2002 (cachet de la poste faisant foi). Remboursement du timbre au tarif lent en vigueur sur simple demande. Règlement complet déposé à la SCP SAVOYE et OLLAGNIER, 41 Quai du Havre, 76000 Rouen et disponible gratuitement sur simple demande auprès de MCM – Grand jeu *Full Sensations Logitech.*

*Séjours de 6 jours/6 nuits en pension complète pour 4 personnes d'une valeur de 390 € par personne et par séjour ; les 4 gagnants doivent partir ensemble et le transport est à leur charge. Dates de séjour à déterminer à compter du 23 ou 30 mars, 06, 13 ou 20 avril 2003 pour Chamonix ; à compter du 16 mars, 06 ou 13 avril 2003 pour Valloire et à compter du 29 juin, 06 juillet, 07 ou 14 septembre 2003 pour Bombannes. Crédit photo : Getty Image/Warren Bolster-Linde Waldhofer

REFLEXION FAITE

www.logitech.com

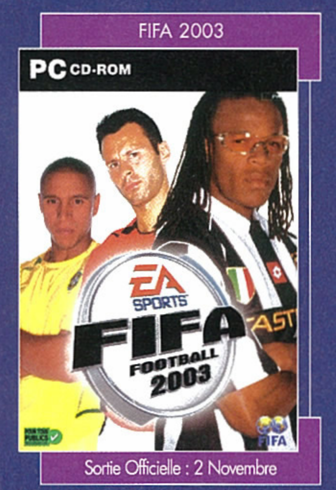
© 2002 Logitech. All rights reserved. Logitech is a registered trademark of Logitech SA. All other trademarks are the property of their respective owners.





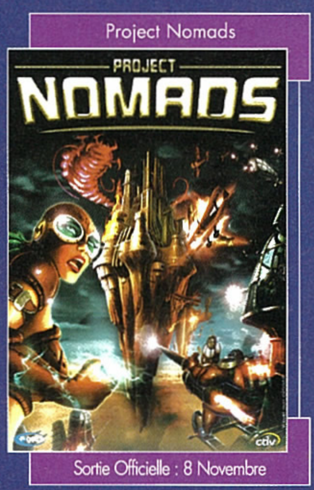
Joystick Décembre 2002 - Code : 35928

FIFA 2003



Sortie Officielle : 2 Novembre

Project Nomads



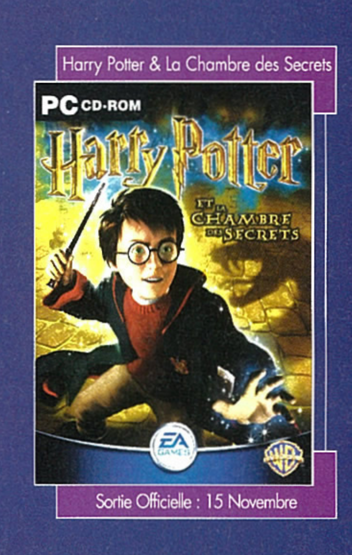
Sortie Officielle : 8 Novembre

Neverwinter Nights



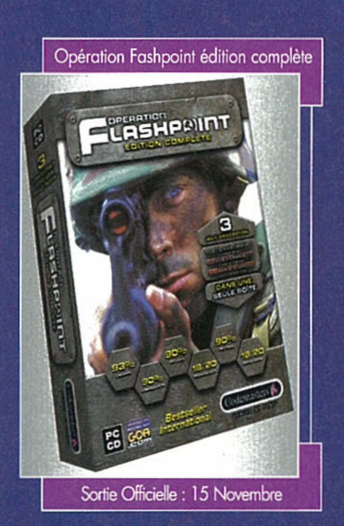
Sortie Officielle : 8 Novembre

Harry Potter & La Chambre des Secrets



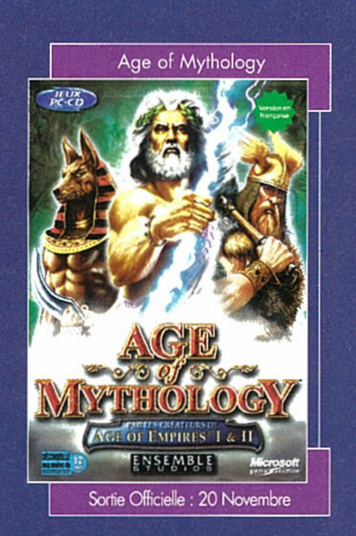
Sortie Officielle : 15 Novembre

Opération Fashpoint édition complète



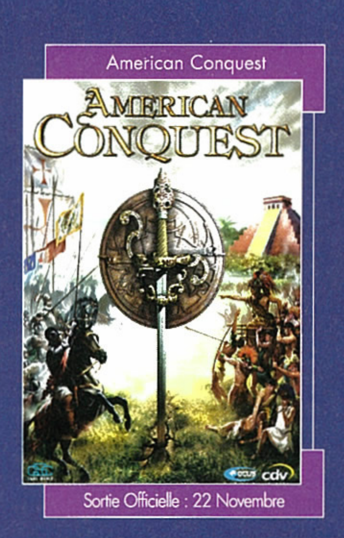
Sortie Officielle : 15 Novembre

Age of Mythology



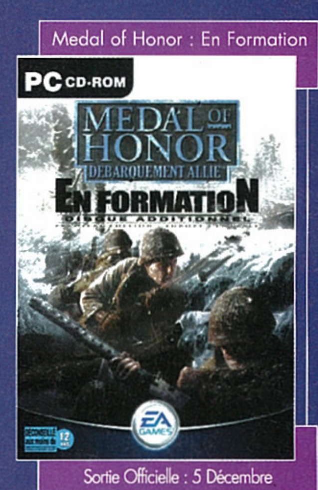
Sortie Officielle : 20 Novembre

American Conquest



Sortie Officielle : 22 Novembre

Medal of Honor : En Formation



Sortie Officielle : 5 Décembre

Toutes les dates de sorties annoncées le sont à titre indicatif, nous ne saurions être tenus pour responsable dans le cas où un fabriquant annulerait purement et simplement ou retarderait un titre qu'il avait annoncé

PARIS/REGION PARISIENNE

PARIS/ST LAZARE (9ème) 6, rue d'Amsterdam
PARIS/JUSSIEU (5ème) 46, rue des Fossés St Bernard
PARIS/ST MICHEL (6ème) 56, boulevard St Michel
PARIS/VICTOR HUGO (16ème) 137, av. Victor Hugo
PARIS/VAUGIRARD (15ème) 365, rue de Vaugirard
CARRE SENART (77) C.Ccial Carré Sénart - Lieusaint
CHELLES (77) C.Ccial Chelles 2
ORGEVAL (78) C.Ccial Art de Vivre - Niv.1
PLAISIR (78) C.Ccial Grand Plaisir Sablons
VELIZY (78) 37, avenue de l'Europe (face C.Ccial Velizy 2)
VERSAILLES (78) 16, rue de la Paroisse
CORBEIL/VILLABE (91) C.Ccial Villabe A6
ANTONY (92) 25, av. de la Division Leclerc N20
BOULOGNE (92) 60, av. du Général Leclerc N.10
LA DEFENSE (92) C.Ccial Les Quatre Temps - Niv. 2
AULNAY S/BOIS (93) C.Ccial Parinor - Niv. 1
MONTREUIL S/BOIS (93) C.Ccial La Grande Porte
PANTIN (93) 63, avenue Jean Lolive - N. 3
ST DENIS (93) C.Ccial St Denis Basilique
DRANCY (93) C.Ccial Drancy Avenir
CHENNEVIERES (94) C.Ccial Pince-Vent N4
CRETEIL VILLAGE (94) 5, rue du Général Leclerc
CRETEIL SOLEIL (94) C.Ccial Créteil Soleil
KREMLIN BICETRE (94) 30 bis, av. de Fontainebleau
FONTENAY S/BOIS (94) C.Ccial Val de Fontenay
ARGENTEUIL (95) C.Ccial Côté Seine (Ouverture Nov)
CERGY PONTOISE (95) C.Ccial Cergy 3 Fontaines
GONESSE (95) C.Ccial Usine Center - ZAC Paris Nord 2
L'ISLE ADAM (95) C.Ccial Grand Val
SAINT BRICE (95) C.Ccial Carrefour - 50 av. Robert Schuman
SANNOIS (95) C.Ccial Carrefour



PROVINCE

MARSEILLE (13) C.Ccial Grand Littoral
HEROUVILLE ST CLAIR (14) C.Ccial St-Clair
DIJON (21) C.Ccial Géant Chénove
DIJON (21) C.Ccial Carrefour La Toison d'Or (Ouverture Nov)
VALENCE (26) C.Ccial Valence 2 - Quartier du Plan
EVREUX (27) 18, rue de la Harpe
TOULOUSE (31) 14, rue Temponières
BORDEAUX (33) 61, rue Porte Dijeaux
BORDEAUX (33) C.Ccial Carrefour Rive Droite
RENNES (35) 20, rue du Maréchal Joffre
REIMS (51) 44, rue de Talleyrand
DOUAI/FLERS (59) C.Ccial Carrefour Douai-Flers RN 43
LILLE (59) 52, rue Esquermoise
LILLE (59) C.Ccial Euralille
LOUVROIL (59) C.Ccial Auchan Louvroil (Ouverture Nov)
COMPIEGNE (60) 37 39 cours Guynemer
LYON (69) 5, rue Victor Hugo
ST GENIS LAVAL (69) C.Ccial St Genis 2
LE MANS (72) 44, 48 av. du Général De Gaulle
LE MANS (72) C.Ccial Carrefour Centre Sud (Ouverture Nov)
ALBERTVILLE (73) C.Ccial Géant Casino
AMIENS console (80) 19, rue des Jacobins
AMIENS PC (80) 1, rue Lamarck
AVIGNON (84) C.Ccial Cap Sud - Route de Marseille
POITIERS (86) 12, rue Gaston Hulin
LIMOGES (87) C.Ccial St Martial - Avenue Garibaldi

Réservez vos jeux

- *dans votre Score-Games*
- *par téléphone :* 01 46 735 720
- *sur notre site :* scoregames.com

VENTE PAR CORRESPONDANCE

 www.scoregames.com

 01 46 735 720

RCS Nanterre B 385 215 603 -



RESERVEZ VOS JEUX

BÉNÉFICIEZ SUR CERTAINS TITRES DE RÉDUCTIONS OU D'AVANTAGES EXCLUSIFS EN RÉSERVANT GRATUITEMENT VOS JEUX.

PRIX BAS GARANTIS

NOUS VOUS REMBOURSONS LA DIFFÉRENCE
SI VOUS TROUVEZ MOINS CHER*

ECHANGEZ ! REVENDEZ !

ECONOMISEZ EN ÉCHANGEANT OU REVENDANT VOS JEUX OU CONSOLES, XBOX, GAMECUBE, PLAYSTATION 2, PLAYSTATION, GAME BOY ADVANCE, PC CD-ROM ET DVD CONTRE UN PRODUIT AU CHOIX.**

JEUX D'OCCASION GARANTIS 1 AN

1 AN DE GARANTIE POUR LES JEUX ET DVD D'OCCASION.
6 MOIS DE GARANTIE POUR LES CONSOLES ET ACCESSOIRES.

FIDELITE RECOMPENSEE !

BÉNÉFICIEZ DE REMISES EN ADHÉRANT GRATUITEMENT À NOTRE PROGRAMME DE FIDÉLITÉ.

WWW.SCOREGAMES.COM

BOUTIQUE EN LIGNE, HIT PARADE DES VENTES, PLANNING DES SORTIES, FRAIS DE PORT GRATUITS POUR LES JEUX, DOSSIERS SUR LES JEUX & CONSOLES, PHOTOS ET VIDÉOS, CONCOURS, TRUCS ET ASTUCES...

*Offre valable sur un produit identique disponible dans la même ville dans les 10 jours qui suivent votre achat et après vérification par votre magasin SCORE-GAMES. Cette offre ne s'applique pas sur : les produits d'occasion, soldés, bénéficiant d'une offre spéciale ou disponibles sur internet. **Voir modalités en magasin. Charte établie au 30/10/2002. ABC GAMES 6/12, rue Avaulée 92245 Malakoff Cedex Tél: 01 46 735 735



ATTENTION
NOUVELLE NOTATION & NOUVEAUX ICONES

Eh oui, tout arrive. Joystick modifie son barème de notation. Les pourcentages disparaissent au profit de notes décimales. Afin de vous habituer à ce changement, voici un tableau récapitulant les critères d'évaluation :

0 On en rit encore, et on vous le fait partager.

1 Le jeu a 5 ans de retard, mais pas son prix. N'achetez sous aucun prétexte.

2 C'est pas bon signe...

3 L'idée était là, pas les programmeurs.

4 Globalement décevant.

5 Sans surprise et sans saveur.

6 Éventuellement pour les amateurs du genre.

7 Bien sous tout rapport.

8 Mieux que le 7. Une référence dans son genre.

9 Totalement incontournable.

10 Un jeu surpuissant (très rare).

Nous profitons également de l'occasion pour modifier nos icones. Exit les logos de Windows, d'OpenGL et de Direct3D. Billou a gagné la bataille. 99,9% des jeux nécessitent au minimum Windows 98 et la compatibilité avec 2000 et XP est désormais assurée. Idem pour Direct3D ou OpenGL. Bref, la nouvelle génération d'icones est la suivante :

Recommandation : Renseigne sur le type de public auquel s'adresse le jeu.



Pour tout public.

PUBLIC AVERTI Le jeu comporte un langage un peu rude et/ou certaines scènes brutales (ex : Opération Flashpoint). Il peut également s'agir d'un logiciel complexe et difficile d'accès pour les plus jeunes.

PUBLIC ADULTE Un jeu très violent et/ou comportant un langage cru (exemple : King Pin, GTA III).

LOCAL IP/IPX Réseau local : Cet icone est accompagné d'un chiffre indiquant le nombre de joueurs et une indication des protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.

INTERNET Internet : Même chose pour l'icone Internet qui indique si le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.



Jeu majeur et indispensable



Au secours ! Nécessite une très grosse configuration



Démo ou patch présents sur le CD-Rom

ACTION

Crimson Skies — *Octobre 2000* • Zipper Interactive

Jedi Outcast — *Avril 2002* • Raven Software

Medal of Honor — *Février 2002* • 2015 Inc.

No One Lives Forever 2 — *Octobre 2002* • Monolith



STRATÉGIE

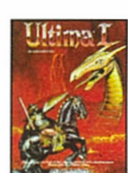
Age of Mythology — *Décembre 2002* • Ensemble Studios

Conflict Zone — *Mai 2001* • MASA

Heroes 4 — *Mai 2002* • New World Computing

Moon Project — *Mai 2001* • Topware

Warcraft 3 — *Septembre 2002* • Blizzard



JEUX DE RÔLE

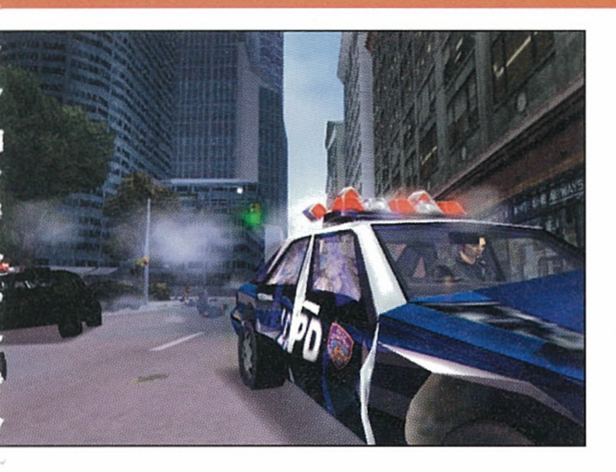
Arcanum — *Septembre 2001* • Troïka Games

Arx Fatalis — *Septembre 2001* • Arkane

Morrowind — *Juin 2002* • Bethesda Softworks

Neverwinter Nights — *Septembre 2002* • Bioware





ACTION AVENTURE

Deus Ex — *Septembre 2000* • Ion Storm

GTA III — *Juin 2002* • DMA Designs

Hitman 2 — *Octobre 2000* • IO Interactive

Mafia — *Septembre 2002* • Illusion Softworks

ACTION TACTIQUE

Commandos 2 — *Septembre 2001* • Pyro Studios

Opération Flashpoint — *Juin 2001* • Bohemia Interactive

Rogue Spear — *Septembre 1999* • Red Storm Entertainment

AVENTURE

Gabriel Knight 3 — *Décembre 1999* • Sierra

Monkey Island 3 — *Décembre 1997* • LucasArts

Simon the Sorcerer 3D — *Avril 2002* • Headfirst production

GESTION

Industry Giant 2 — *Octobre 2002* • JoWooD

Railroad Tycoon II — *Décembre 1998* • Pop Top Software

The Sims — *Février 2000* • Maxis

Tropico — *Avril 2001* • Pop Top Software



SIMULATION

Combat Flight Simulator 3 — *Novembre 2002* • Microsoft

F1 2002 — *Juin 2002* • EA Sports

Flight Simulator 2002 — *Novembre 2001* • Microsoft

Grand Prix Legends — *Octobre 1998* • Papyrus

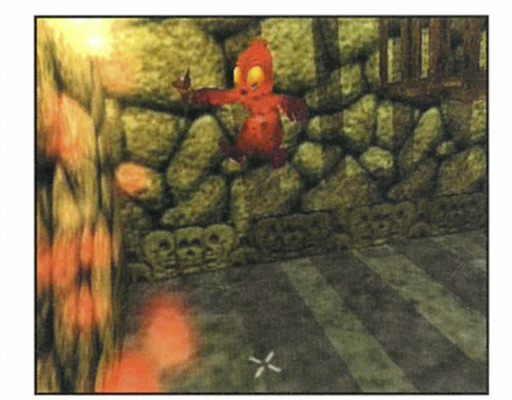
IL2 Sturmovik — *Novembre 2001* • Maddox Games



PLATES-FORMES

Gift — *Novembre 2000* • Eko Software

Rayman 2 — *Décembre 1999* • Ubi Soft





SPORT

Tiger Woods PGA Tour 2003 — *Décembre 2002* • EA Sports

Virtual Skipper 2 — *Octobre 2002* • Duran France

Virtua Tennis — *Mai 2002* • Hitmaker



ARCADE RÉFLEXION

Chess Master 9000 — *Décembre 2002* • Ubi Soft

Worms World Party — *Mars 2001* • Team 17



RÉSEAU

Anarchy Online — *Septembre 2001* • Funcom

Asheron's Call : Dark Majesty — *Octobre 2001* • Turbine

Battlefield 1942 — *Octobre 2002* • Dice

Half-Life et Counter-Strike — *Décembre 1998* • Valve & ind.

Quake 3 & mods — *Décembre 1999* • Id Software

Unreal Tournament 2003 — *Novembre 2002* • Epic

LES JEUX QU'ON ATTEND

Colin McRae 3
Codemasters — Simulation/Codemasters

Deus Ex 2
Ion Storm — Action-Aventure/Eidos

Doom III
Id Software — Shoot/Activision

Freelancer
Digital Anvil — Simulation spatiale Microsoft

StarWars Galaxies Online
Verant-SOE — Online/Lucas Arts-SOE

GTA III Vice City
Verant — Action-Aventure Take 2 Interactive



Age of Mythology

STRATÉGIE TEMPS RÉEL



WARCRAFT III. C'EST LA RÉPONSE À LA QUESTION : « LEQUEL DE CES DEUX JEUX PROPOSE LE MEILLEUR GAMEPLAY EN MULTIJOUEUR ? » VOILÀ, C'EST WARCRAFT III, ASSEZ NETTEMENT, ET LE RESTE N'EST QUE QUERELLE DE CHAPELLE. POUR PLUS DE DÉTAILS, REPORTEZ-VOUS À L'ENCART CONSACRÉ À CETTE ÉPINEUSE QUESTION. CETTE POLÉMIQUE ÉCARTÉE, C'EST PLUS SEREINEMENT QUE NOUS ALLONS POUVOIR NOUS CONSACRER AU TEST DE CE QUI RESTE UN TRÈS GRAND JEU.


Villages abandonnés : appropriez-les vous pour étendre votre ville, augmenter votre population au maximum, et ouvrir des routes de commerce.

Par où commencer ? Il est immense, ce jeu. Combien de centaines de milliers d'heures de travail ces deux CD contiennent-ils ? Plus d'un million ? Combien cela a-t-il coûté ? Microsoft garde jalousement ces chiffres secrets, mais une chose est sûre, ils ont mis le paquet. Et le résultat est à la hauteur de leur investissement : Age of Mythology est un monument. Aussitôt le soft lancé, un souffle épique jaillit de nos écrans… c'est la vidéo d'intro : des centaines de soldats foncent à l'assaut. Une charge de centaures. Des flèches qui volent en tous sens. Un cyclope monstrueux se dresse au-dessus de la mêlée pour envoyer valdinguer ses assaillants comme des quilles. Un éclair tonne. C'est Zeus qui vient au secours de ses fidèles… S'ensuit un massacre digne de « Gladiator ». Le ton du jeu est donné avec une parfaite fidélité. Car Age of Mythology, c'est exactement ça : d'énormes armées qui se rentrent dans le lard. Des unités, des décors très réalistes. À leurs côtés combattent des créatures hallucinantes, mais sculptées et animées avec un immense souci du détail et, seigneur…, on y croit à mort quand le ciel s'écroule soudain en une pluie de feu !


Incendie : un feu de forêt est déclenché qui blesse les unités et se propage aux bâtiments contigus.


Les combats sont assez confus : les rouges contre les bleus ? Oui, mais ils ont tous des armures dorées !









CONFIG MINIMUM **PIII 600, 128 MO RAM, CARTE 3D** ÉDITEUR **MICROSOFT**
DÉVELOPPEUR **ENSEMBLE STUDIOS ÉTATS-UNIS** TEXTE ET VOIX **V.F.** TESTÉ **EN FRANÇAIS**

Orgie d'unités

Mais oublions pour l'instant les pluies de météores et commençons modestement une partie. On envoie ses villageois à la cueillette, on construit ses premiers bâtiments et, en accumulant suffisamment de ressources, on fait évoluer sa civilisation jusqu'au second âge technologique… et là, un gros doute : c'est exactement comme Age of Empires ou quoi ? Il s'agit en fait d'une fausse impression. La campagne solo commence par les Grecs, le peuple le plus proche de ce que l'on connaissait déjà. La transition vers l'exotisme se fera donc en douceur. Mais les premières nouveautés apparaissent vite ; la ressource « pierre » n'existe plus. Elle a été remplacée par la « faveur ». Selon le peuple, ces points de faveur s'accumulent différemment. Les Grecs prient au temple, les Égyptiens érigent des monuments, les Nordiques combattent pour le plaisir de leurs dieux. Les points de faveur ainsi gagnés servent soit à acheter des upgrades spéciaux (bonus militaire ou de production), soit à produire des unités mythologiques. Et c'est là qu'AoM commence à prendre sérieusement des couleurs… Sortent de vos temples des méduses qui statufient à la ronde les ennemis qui les regardent. Des tortues gigantesques, grandes comme quatre vaisseaux, envoient voler d'un coup de patte les plus imposantes trirèmes. Des hydres, énormes dinosaures à qui il pousse jusqu'à six têtes à mesure qu'elles combattent. Un bestiaire riche d'une quarantaine de monstres au total… Ajoutez-leur les héros, la pléthore d'unités terrestres, maritimes, et les engins de siège… Le nombre d'unités différentes est tout bonnement orgiaque.

Les Grecs suppliant les dieux de foudroyer les auteurs de cette loi imbécile qui interdit les jeux vidéo dans leur pays.





« Multiplayer : pourquoi WarCraft III est le meilleur ? »

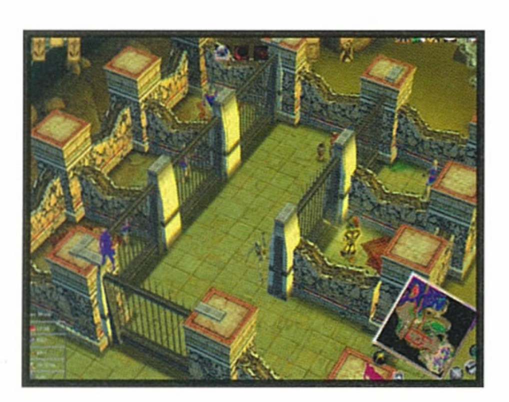
Indéniablement, WarCraft III offre le gameplay multiplayer le plus intéressant des deux jeux. D'abord parce qu'il est plus musclé, plus concis. Les parties sont plus courtes, plus nerveuses, plus jubilatoires. Ensuite parce qu'il est mieux fini ; son interface est plus agréable et mieux pensée. Certaines fonctionnalités et raccourcis clavier essentiels n'existent pas dans Age. WarCraft III est aussi plus équilibré : dans Age pour l'instant, les joueurs choisissent déjà presque systématiquement les mêmes dieux, plus puissants que les autres. Des patches corrigeront ces déséquilibres, mais cela risque d'être un joli casse-tête à cause de la complexité de leur arborescence divine. Certaines cartes favorisent trop certains peuples. Quatre types de ressources, des unités terrestres, maritimes et volantes, trois types d'attaques et de défenses auxquelles s'ajoutent héros et unités mythologiques … Ensemble Studios a été trop ambitieux. En faisant plus simple, Blizzard a fait mieux. Une partie des joueurs préférera cependant Age of Mythology, pour le grand nombre d'unités engagées dans les batailles, ou simplement pour le graphisme, plus réaliste, moins criard. Mais à Joy, vous l'aurez compris, notre faveur va unanimement à WarCraft III.

Débauche de pouvoirs divins

Comme dans les précédents Age, il faut faire évoluer sa civilisation jusqu'au quatrième âge pour bénéficier de tous les upgrades, de toutes les unités. Mais, grosse nouveauté, à chacune de ces évolutions, vous aurez également à choisir un nouveau dieu. Arrivé au quatrième âge, vous voici donc avec un panthéon de quatre dieux. Et le moins que l'on puisse dire, c'est que les divinités de l'Antiquité sont moins avares de leurs miracles que celles d'aujourd'hui : à chaque dieu sont associées une ou deux créatures mythologiques que vous pourrez désormais invoquer en dépensant des points de faveur. Chaque dieu permet également d'acheter de nouveaux upgrades, mais surtout… chaque dieu vous offre son pouvoir divin, utilisable une fois et une seule au cours de la partie. C'est un genre de joker, une intervention divine capable de faire basculer toute la partie. En voici quelques exemples pour vous faire une idée, en commençant par les dieux du premier âge… Vous allez pouvoir constater qu'à mesure que l'on monte l'échelle des civilisations, les pouvoirs deviennent toujours plus puissants, jusqu'à devenir cataclysmiques. Au premier âge (âge archaïque), Zeus foudroie et tue instantanément une (et une seule) unité ennemie que vous lui désignez. Râ fait pleuvoir quelques instants pour faire prospérer vos récoltes. Thor fait jaillir du sol une mine à l'emplacement de votre choix. Au second âge (âge classique), Athéna soigne et répare toutes vos unités et bâtiments dans une zone d'effet et pendant un assez long moment. Ptah téléporte (une seule fois) vos unités d'un point à un autre de la carte. Odin déclenche un incendie de forêt qui endommage



Les nains scandinaves s'escrimant sur la mine offerte par Odin.



Une vague de froid pétrifie temporairement tous les ennemis dans une vaste zone.





Début de partie classique : lancez la construction de tous vos bâtiments à la fois. Les villageois les édifieront à mesure que les ressources arriveront.

unités et bâtiments environnants. Au troisième âge (âge héroïque), Aphrodite transforme les ennemis se trouvant dans une zone d'effet en cochons… et vous pourrez même les bouffer pour leur apprendre la politesse. Hator invoque une nuée de sauterelles qui ne fera qu'une bouchée des champs de votre adversaire. Skadi gèle tous les adversaires présents à l'écran pour un temps limité (mais pendant ce temps, ils sont presque invulnérables). Enfin, au quatrième âge (âge mythique), Héphaïstos fait apparaître un bâtiment indestructible qui génère des ressources à l'infini. Thot déclenche une pluie de météores qui pulvérise la base ennemie. Et Bald transforme tous vos récolteurs en héros berserkers furibards. Voilà, ça en fait un joli paquet, et ce n'est qu'un tiers des pouvoirs des… trente-six dieux du jeu !



Une fois rapportées dans votre temple, les reliques disséminées sur la carte offrent de petits bonus très spécifiques.

Déluge de talent…

Ces pouvoirs, vous aurez tout le loisir d'en estimer la puissance au cours de la campagne solo, souvent en les prenant dans la gueule. Cette campagne fait montre d'un peu plus d'inventivité que celle de WarCraft III. Je pense par exemple à un scénario de la campagne égyptienne au cours de laquelle on se dispute la propriété d'un chariot. Le véhicule est neutre et indestructible. Il commence à mi-chemin entre votre base et celle de l'adversaire. En prendre le contrôle permet de lentement l'acheminer vers votre camp… jusqu'à ce que l'adversaire le reprenne et fasse de même. Une excellente idée d'ailleurs pour un éventuel mode multijoueur. Mais il ne vous faudra ni malice, ni génie stratégique pour traverser les nombreux scénarios. Non, comme dans WarCraft III, seule la persévérance du joueur est récompensée. Leur moteur graphique aussi est légèrement supérieur à celui de Blizzard. Cela se remarque tout particulièrement pendant les cinématiques « in game » ; celles générées en temps réel par le moteur. Graphiquement Age of Mythology est magnifique tout en étant à la fois sobre et réaliste… mais cela se fait au détriment du gameplay : difficile de faire la différence entre ses unités humaines au premier coup d'œil. Idem pour les bâtiments qui se ressemblent beaucoup trop. Les unités mythologiques quant à elles sont de toute beauté, mais la palme revient aux interventions divines. Certains effets, comme la pluie



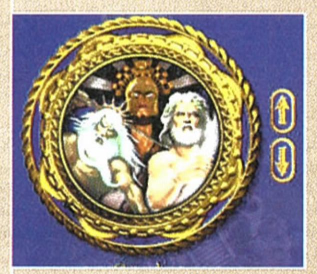
Pour faire tourner ses bâtiments avant de les poser :
Ouvrir le fichier game.con avec le notepad. Il se trouve dans \Age of Mythology\startup
Ajoutez cette ligne à la fin du document :
map («shift-mousez», «building», «uiWheelRotatePlacedUnit»)
Sauvez… Vous pouvez maintenant faire tourner vos bâtiments avant de les construire en tenant SHIFT appuyé et en utilisant la molette de la souris.



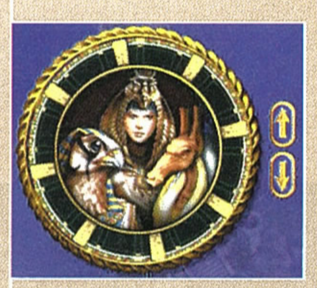
L'ennemi vient d'ouvrir un passage en plein milieu de votre base ! Détruisez-le impérativement !

Trois peuples, trois gameplays

Choisissez votre parfum : vanille/classique, spicy/défenseurs, ou viande hachée/rushers. Attention, les caractéristiques qui suivent pourront être modifiées par les dieux que vous choisirez.

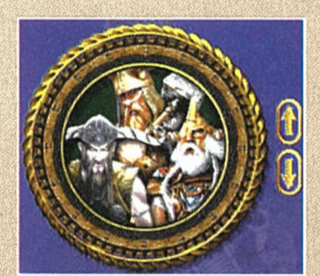


La caractéristique première des Grecs est leur prise en main aisée et très familière. Les habitués de la saga des Age ne seront donc pas déstabilisés ; même la faveur, la nouvelle ressource, s'engrange d'une manière très classique, dans un bâtiment en y envoyant ses péons prier. Le panthéon grec est le plus connu de tous, leurs dieux et leurs créatures mythologiques sont familiers, leurs pouvoirs attendus. Contrairement aux deux autres peuples, les Grecs disposent d'un grand nombre de héros différents : cavaliers, archers ou guerriers au corps à corps. Tous ont des caractéristiques différentes. Les héros grecs se réincarnent automatiquement après un certain laps de temps, à condition que vous maîtrisiez toujours l'endroit où son corps repose. Les Grecs commencent avec trois villageois... et un éclaireur à cheval ! Avantage de taille pour l'exploration.



C'est le peuple des bâtisseurs et des commerçants. Les bâtiments égyptiens sont les plus solides de tous, et de loin. Ils accumulent la faveur des dieux en érigeant des monuments à leur gloire. Dès lors qu'ils sont construits, leurs statues et pyramides génèrent automatiquement des points de faveur. Les Égyptiens ne disposent que d'un unique héros : Pharaon. Cette super unité peut bénir un bâtiment pour en accélérer sa construction ou augmenter sa productivité. Le pharaon peut également aller au combat pour cristalliser le moral de ses troupes.

Les pharaons sont épaulés par des prêtres qui, comme eux, peuvent bénir des bâtiments ou aller au combat, mais contrairement à Pharaon, les prêtres ne peuvent ni se réincarner, ni transporter de reliques. Avec de l'or, les Égyptiens peuvent acheter les services de mercenaires qui apparaissent presque immédiatement pour les défendre, mais s'autodétruisent après un laps de temps assez court. Les Égyptiens commencent avec deux villageois, un prêtre et Pharaon... qui leur fera gagner beaucoup de temps en début de partie.



Et voici les rushers ! Les Scandinaves sont très agressifs, tout au long de la partie et très tôt dans le jeu. Et pour cause : pour accumuler la faveur de leurs dieux, ils doivent mourir au combat, tuer des ennemis ou détruire leurs bâtiments. La mobilité les caractérise, car contrairement aux deux autres peuples, les « bâtiments » dans lesquels ils rapportent les ressources collectées (or, bois et nourriture) sont des chariots. Les villageois se déplacent donc en hordes pour chasser partout où se trouve le gibier. Seuls les guerriers peuvent bâtir, ce qui permet, entre autres, de prendre facilement le contrôle de nouvelles villes. Ils disposent de villageois spéciaux, les nains, qui récoltent mieux l'or, mais sont assez mauvais pour le reste. En payant une bonne ration de nourriture, les villageois scandinaves peuvent instantanément (et définitivement) être transformés en guerriers. Les héros scandinaves sont tous identiques et mortels ; ce sont les Hersir. Ils sont peu onéreux, et les unités qu'ils tuent rapportent le double de points faveur. En revanche, leurs villages sont construits en bouse et en pailles coudées... Ça fait très mal quand le grand méchant loup souffle dessus. Les Scandinaves commencent avecdeux villageois, un chariot et un guerrier.



L'incroyable puissance des géants de feu, capables de resister a l'assaut de quinze unites.



de météores, sont époustouflants. Une mention spéciale enfin pour la musique et les effets sonores en général. Un travail hallucinant a encore une fois été accompli par les musiciens d'Ensemble Studios. Reste le gameplay, et là, par contre, j'ai quelques solides critiques à formuler...

... et à trop vouloir en faire...

La première critique concerne le fondement même de l'aspect stratégique du jeu : les « contres ». Alors que dans WarCraft III, il y a trois types d'attaques (normales, perçantes et siège), dans Age, tout se complique. Les lanciers sont excellents contre la cavalerie, la cavalerie contre les fantassins, les archers contre les lanciers, etc... ajoutez à cela les héros qui sont tout puissants contre les créatures mythologiques, mettez le tout dans un shaker, et agitez-moi ça vivement pour que ça mousse... car il y a pas mal d'exceptions. Ça donne quoi ? Un fichu bordel et surtout, l'obligation de connaître toutes les unités de tous les camps par cœur pour jouer correctement. Et c'est idem pour les dieux ! Trente-six dieux, trente-six pouvoirs divins, et plus encore d'unités mythologiques qu'ils permettent chacun d'invoquer... or, ne pas répondre à un dieu en choisissant le bon panthéon pour le contrer, c'est souvent la mort assurée en multijoueur. Résultat, vous devrez également vous goinfrer par cœur toute l'arborescence des panthéons ! Le nombre d'upgrades différents est lui aussi à l'image de cette



Pharaon bénissant une construction pour l'accélérer.

Un peu de technique

Rien à redire, le moteur BLAM d'Ensemble Studios accomplit des prouesses : du PIII 566 que je me traîne chez moi à l'Athlon XP 1800 à Joy, Age of Mythology s'adapte et livre le meilleur de lui-même… 800x600 sur l'un, 1600x1280 sur l'autre, et les centaines d'unités s'affichent sans ramer. Un boulot magnifique.

Age of Mythology est la somme d'un travail, d'un savoir-faire et d'une imagination incontestables.

démesure… il y en a trop, on s'y perd. Quatre ressources, c'est trop et cela alourdit le gameplay : comment les gérer correctement alors que le jeu a été accéléré depuis Age of Kings ? Enfin l'ergonomie générale présente quelques lacunes qui m'ont étonné : il est par exemple impossible de créer des groupes croisés ! Une unité ne peut donc appartenir qu'à un seul et unique groupe. C'est complètement aberrant dans un jeu qui prétend à une dimension stratégique aussi complexe. Impossible également d'envoyer les unités produites rejoindre automatiquement une unité leader ou un groupe ! Impossible de demander à une unité d'en suivre une autre ! Les unités militaires peuvent en garder d'autres, mais par exemple les chariots scandinaves ne savent pas suivre les récolteurs. Aucun message ne vous alerte quand une mine est épuisée ! Ce sont autant de détails, aisément rectifiables par un patch. Certaines de ces fonctions sont même probablement déjà implémentées dans le programme et il doit suffire d'une petite bidouille pour les débloquer… mais quelle bizarrerie, après ces centaines de milliers d'heures d'alpha et bêta-test, que le jeu sorte ainsi. Alors nous attendrons les patches et que tout cela se décante. Mais en attendant, je suis un peu refroidi, tout particulièrement en ce qui concerne le gameplay multijoueur, qui est pourtant, à mon sens, le principal intérêt d'un RTS. Dans ce domaine, Age n'aura pas été capable de faire décrocher durablement de WarCraft III un seul membre de l'équipe de Joy… signe évident d'une lacune. Reste qu'Age of Mythology est formidable, très largement au-dessus des normes. Il représente une somme colossale de travail, de savoir-faire et d'imagination : c'est le deuxième meilleur RTS du monde. Médaille d'argent… ils sont Français, Ensemble Studios ?

monsieur pomme de terre

Défendez les points stratégiques en érigeant des murs. Ici, une mine proche des lignes ennemies.



Champions du commerce, les Égyptiens voient sillonner dans leurs villes de nombreuses caravanes.

En Deux Mots

Les mythologies antiques… quelle idée géniale. Alors que les développeurs s'arrachent les cheveux à inventer des backgrounds riches et originaux, Ensemble Studios récolte tranquillement le fruit de plusieurs millénaires d'imagination humaine. À cette grande idée, ajoutez un savoir-faire à toute épreuve, des moyens de superproduction hollywoodienne et quelques grandes idées de gameplay… vous obtenez le produit (presque) parfaitement fignolé qu'est Age of Mythology. Presque ? Eh oui, car à trop vouloir en faire, Ensemble Studios a fait un peu trop compliqué, un peu trop confus, et a même laissé traîner quelques lacunes dans l'interface. Cela se ressent particulièrement dans le gameplay multijoueur. Mais il n'empêche qu'Age of Mythology est un très grand jeu : le deuxième meilleur RTS du monde, c'est déjà pas mal non ?

- \+ Batailles gigantesques, épiques, magnifiques
- \+ Très bonne campagne solo
- − Trop de tout (upgrades, unités, contres, ressources)
- − Quelques lacunes dans l'interface

Note	Catégorie
9	Technique
9	Artistique
8	Intérêt

"Du pur bonheur"  17/20

"Notre coup de coeur PC du mois. Ce serait une erreur de passer à côté." LOADING LA PASSION DU JEU VIDEO 17/20

"Un succés en solo et en multijoueurs" JeuxVidéo 16/20

PROJECT NOMADS

JOUEZ A L'INCROYABLE

PROJECT NOMADS

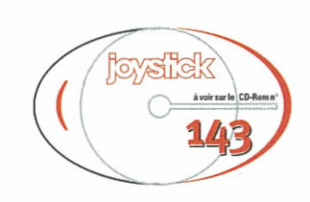
Jouez à l'incroyable avec Project Nomads, un jeu au gameplay unique mêlant parfaitement action, aventure et stratégie. Tel un oiseau, tutoyez les cieux en volant au milieu des îlots flottants qui composent désormais votre planète qui a explosé. Prenez les commandes de toutes sortes de machines volantes lors de combats épiques. Maîtrisez technologies et magie pour faire de votre île une forteresse imprenable prête à affronter des hordes d'ennemis implacables. Elu meilleur jeu PC de l'année à l'ECTS, Project Nomads avec ses graphismes magnifiques, son incroyable moteur 3D et son univers original est l'un des jeux les plus novateurs du moment en solo comme en multijoueurs !

RADON LABS cdv FOCUS CD PC

Démo infos et communauté sur : www.nomadsfrance.com







Need for Speed :

COURSE DE BOLIDES ARCADE

Poursuite Infernale 2



Tous les matins, mes collègues de bureau arrivent au boulot à bord de superbes voitures de sport. Une BMW M3 pour Fish, une Porsche 944 Turbo (ndlr : 951X, s'il te plaît)pour Casque et une 106 kid pour Ackboo. Ça ne pouvait plus durer. Devant une telle escalade de chevaux et de bourgeoisie, Electronic Arts sort Need for Speed : Poursuite Infernale 2. Pour que nous aussi, les gueux, nous puissions nous la péter au volant de monstres mécaniques que le commun des mortels admire en bavant au mondial de l'auto.








TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM PIII 800, 128 MO RAM, 1,5 GO DISQUE DUR, CARTE 3D 32 MO
ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR EA STUDIOS ÉTATS-UNIS
TEXTE EN FRANÇAIS **ET VOIX** EN ANGLAIS

Les spécialistes de la course auto sur PC nous reviennent pour une mouture 100 % arcade avec des gros morceaux de flics dedans.

Red goes faster

Après le fantastique Porsche challenge (2000), Electronic Arts a dû recevoir nombre de récriminations de ses fans ricains bas du front. Des pétitions pour un gameplay plus secoué, avec carambolages et tracks de musique grunge qui tachent. Effectivement, dans NFSPI2, les développeurs se sont focalisés sur des épreuves plus orientées action où la simulation et l'historique d'une marque ont fait place à de l'arcade à fortes doses. Résultat des courses : cet opus est moins réaliste que la série « normale » des Need for Speed. On ne peut s'empêcher de relever un moteur physique approximatif. Le comportement des caisses, la gestion des dégâts, la sensation de conduite ont été un peu laminés au passage. Mais vu le désert actuel en matière de courses de ce type sur PC, bah, on est quand même très content d'avoir un bon petit soft à se mettre sous la dent. NFSPI2 nous accueille avec une interface tristounette, pas franchement ergonomique. Ce qui contraste avec le grand nombre de modes de jeu offerts en pâture aux psychopathes de l'asphalte. En plus du mode Poursuite, on trouvera des épreuves Championnat, Course unique, Course simple, Tour complet (comme Contre la montre mais avec la police), Tour de défi (le dernier est éliminé à chaque tour), Tournoi (plusieurs courses enchaînées), « C'est vous le policier » et Multijoueur. Ouais, ouais, y a du choix. Dans certains modes les épreuves sont organisées en arbre. C'est-à-dire qu'en remportant une course, on débloquera l'accès à deux nouveaux types d'épreuves et ainsi de suite. Pour chacune d'elles, on trouvera aussi des variantes (accès à de nouvelles caisses, possibilité de refaire le circuit à l'envers ou en miroir, etc.)



Après s'être fait harceler, on pourra prendre sa revanche en jouant les policiers.



Le mode Championnat est garanti 100 % sans voitures de police. Ben ouais, on trouve encore quelques portions de terre sur cette planète avec une nature préservée et sans flics sournois. Réjouissons-nous : on pourra se chauffer en se tapant une bonne bourre à fond de cinquième, la moumoute au vent, sans avoir à surveiller le rétro en flippant d'y découvrir ces putains de gyrophares rouges et bleus. Au fur et à mesure de notre progression dans le jeu, et en claquant les points NFS engrangés lors des victoires, on découvrira les circuits concoctés pour la circonstance. Une douzaine de tracés, plutôt variés, viroleux et suffisamment longs pour étancher notre soif de cruising. Bois côtiers, parc national, route touristique, faubourgs insulaires, crépuscule tropical, brise automnale, épreuve alpine, traversée d'automne, pays viticole, côte de Calypso, paradis méditerranéen ou encore Ile de Palm City. Ce n'est pas un dépliant touristique, juste une allégorie de la pige. Histoire de ne pas faire tache dans ces magnifiques paysages, on nous refile les clefs d'une belle brochette de bolides d'exception. Enfin les clefs, c'est vite dit. Faudra d'abord débloquer les 'oitures en engrangeant des points lors des épreuves précédentes. Pour vous motiver, voilà un avant-goût des joujoux disponibles. On prend sa respiration : Aston Martin Vanquish, BMW M5, BMW Z8, Chevrolet Corvette Z06, Dodge Viper GTS, Ferrari F50, Ford Mustang Cobra, Ford TS-50, Ferrari 360 Spider, HSV Coupe GTS, Jaguar XKR, Lamborghini Diablo VT 6.0, Lamborghini Murciélago, Lotus Elise, McLaren F1 LM, Mercedes CL55, Mercedes CLK-GTR, Opel Speedster, Porsche 911 Turbo, Porsche Carrera GT, Vauxhall VX220 et un raton-laveur Gordini. J'espère que vous trouverez votre bonheur. D'autant que chaque caisse est proposée en plusieurs coloris. Maintenant, après avoir connu les délices de Porsche Challenge, la nervosité d'un turbo, prétendre que chacun de ces véhicules répond conformément à ses spécifications mécaniques dans la vraie vie… c'est une autre histoire.



Les p'tits trucs qui coincent

Après avoir passé des nuits entières à m'éclater en réseau local à Porsche Challenge, mon premier réflexe en testant Poursuite Infernale 2 a été de brancher un volant analogique. Effectivement, quoi de plus plaisant dans un bon jeu de caisse que de doser prises de trajectoires, accélérations et freinages avec un contrôleur plus précis qu'un clavier ou un joypad. Par les osselets de Senna ! NFSPI2 a de sérieux problèmes avec les volants. Testé avec un Sidewinder Force Feedback Microsoft et un Thrustmaster (des références pourtant), le bougre a présenté les mêmes symptômes inquiétants. Tout d'abord le programme ne reconnaît pas bien le périphérique et il faut refaire la config dans les options chaque fois qu'on le relance. Ensuite, la sensation de conduite est étrange. La voiture répond un peu en retard, ça sous-vire, on part dans une valse d'amortisseurs. En trois mots : c'est spongieux. La zone morte était pourtant réglée au minimum dans les options. En attendant d'avoir le fin mot de l'histoire, et probablement un patch pour corriger tout ça, autant passer au clavier (ou au pad). Là, c'est tout de suite une autre histoire. Le contrôle est impeccable et, à la différence d'un simulateur comme Grand Prix Legends, c'est beaucoup plus facile au clavier qu'au volant. Vraiment plus facile.

Ce type est fou, j'abandonne la poursuite.

Deuxième souci : la fluidité de l'animation. Le second réflexe des cramés de la carte vidéo qui dépote, c'est de mettre toutes les options graphiques à fond pour voir ce que le moteur 3D a dans le ventre. Hop ! c'est parti pour une course en 1024x768 avec le niveau de détail au taquet. Hou là ! ça saccade, c'est pas vraiment le pied. Pour retrouver une fluidité satisfaisante, je finis par mettre les options graphiques à 1/3. Et, là encore, on sent




Arcade à fond : on évite des barils explosifs.

quelques à-coups dans les virages et dans certaines zones de sous-bois. C'est marrant ; il y avait le même style de ralentissements dans les forêts de Porsche Challenge. Enfin, on constate surtout que les développeurs ne se sont pas cassé le cul pour optimiser leur moteur. Ils méritent donc le fouet, à savoir un logo « Non au surarmement ». Testé sur une machine moins puissante (PIII 800), on relève le même comportement, quel que soit le nombre de concurrents. Certes, on arrive à s'en sortir sur une machine pas trop puissante en baissant les détails, mais au détriment de la beauté des décors.
Pour finir d'évacuer les petits reproches : il n'y a pas de cockpit 3D en vue interne. Quels flemmards ces graphistes. Je me suis contenté de la vue ras du bitume qui retranscrit le mieux l'impression de vitesse. On ne court que de jour : pas de conduite de nuit, ni d'effets météo pour mettre un peu de variété dans l'histoire. Enfin, le mode Ralenti se réduit à sa plus simple expression. Pas moyen de choisir différents angles de caméra. Alors que c'est la petite gâterie d'un pilote triomphant après une course réussie : remater l'épreuve en faisant sa petite réalisation TV sous les yeux médusés d'un pote. « Et là, le dérapage du mutant, tu l'as vu ? » Décidément, ça manque de finition, surtout quand on compare à la version PlayStation 2. Ils étaient fourrés où les designers de Poursuite Infernale 2 sur PC ? Dans un bar ?





Des voitures de rêve à débloquer.

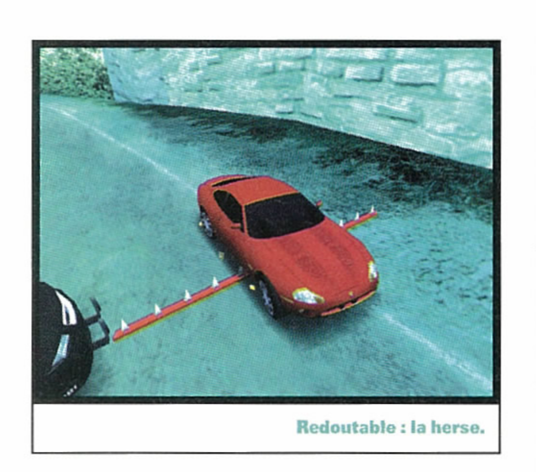
Shérif fais-moi peur

Dire qu'on ne s'amuse pas avec NFSPI2 serait un mensonge éhonté. Une fois évacués les problèmes de volant et de fluidité, une fois passées les premières courses avec des engins trop poussifs, on commence à s'éclater comme des oufs guedins. En fait, le mode Poursuite avec les flics au cul s'avère bien tripant après s'être ennuyé tout seul en épreuve de Contre la montre en mode Championnat. Faut dire qu'on s'endort rapidement en Contre la montre : pas de trafic et pas





Un beau tête à queue.



Redoutable : la herse.

de « ghost » pour se motiver. Alors qu'avec les shérifs aux trousses, c'est tout de suite plus marrant. Le principe du mode Poursuite est très simple : alors que vous blindez comme un porc à bord de votre rutilante Ferrari, des flics disséminés le long du parcours vous prennent en chasse pour tenter de vous interpeller. Tenez, ça me rappelle ce bon vieux Crazy Cars. Comme vous êtes un filou, vous avez une radio embarquée, pour espionner les messages de la police et les entendre arriver de loin. Dans la grande tradition de la police américaine, les agents des forces de l'ordre sont particulièrement pénibles. Ils vous rentrent dans le cul pour vous faire partir en tête à queue, ils appellent d'autres voitures en renfort, ils dressent des barrages ou bien, carrément, le grand jeu : ils vous envoient un hélico qui balance des barils explosifs sur la route pour tenter de rayer votre belle peinture métallisée. Pendant les premières épreuves, alors que notre engin se déplace à la vitesse d'un veau asthmatique, c'est particulièrement dur de les semer et de ne pas se faire harceler au niveau du pare-chocs arrière. Ça doit être des flics grecs, assurément. Mais rapidement, avec une caisse plus puissante, on commence à envoyer de l'air. Pour redonner de l'intérêt à la chose, les flics finissent eux aussi par toucher des subventions pour se payer la Lamborghini Countach qui leur permettra à nouveau de vous coller au train. Les courses poursuites sont bourrées d'adrénaline. On doit à la fois distancer les autres concurrents, éviter le trafic (peu dense, deux, trois voitures et camions, mais ça fait mal en choc frontal) et ces satanés shérifs. Chaque fois que vous parvenez à semer une voiture de keufs, vous empochez des points. Sans compter la satisfaction d'entendre dans la radio le message d'un timoré : « Ce type est fou, j'abandonne la poursuite. » Cinq cents mètres plus loin, un autre shérif reprend le flambeau. Mine de rien, le suspense est intact jusqu'à la fin. Si les policiers parviennent à vous immobiliser, vous êtes interpellé, passage de menottes et course perdue. C'est particulièrement rageant à 100 m de la ligne d'arrivée. D'ailleurs, méfiez-vous des barrages. Il y a des herses métalliques et, les quatre pneus crevés, on ne va pas bien loin. J'étais un peu sceptique sur le mode Poursuite

Un peu de technique

Les caisses de NFSPI2 sont joliment modélisées. On pourra admirer de chouettes effets de réflexion sur les carrosseries. En revanche, les dommages sont plutôt discrets, pas de pièces qui volent ou de déformations. On notera juste des capots avant qui se relèvent quand on y va fort. Pour les décors, c'est assez classique, à part quelques flaques d'eau réfléchissantes. Pas mal d'effets sympas (début de course, interpellation) ont disparu par rapport à la version PlayStation 2. Bon, c'est pas crucial, mais on se fout un peu de notre gueule chez Electronic Arts.
D'abord testé sur un Athlon XP 1800+, 256 Mo Ram, GeForce3 Ti200, Poursuite Infernale 2 s'est avéré saccadé avec toutes les options graphiques à fond en 1024x768. Il faudra sacrifier du détail pour que ça tourne correctement. Même remarque sur PIII 800, 128 Mo, GeForce3 : c'est jouable en limitant les options au minimum. Il faudra compter sur une grosse config (XP 2200 avec GeForce4) pour profiter du max de détails.
Côté ambiance sonore, c'est assez correct. Un certain nombre de titres de musique de djeunz viennent relever la sauce, voire nous bousiller les oreilles pendant les courses. Le nom du groupe et le titre du morceau apparaissent même en bas à l'écran. Pas moyen de choisir son morceau, mais on pourra couper la musique dans les options. C'est vous qui choize.

Un arbre d'épreuves à découvrir progressivement.

de prime abord. Mais avec le recul, ça vaut largement le détour. En parlant de détour, les circuits de NFSPI2 sont truffés de raccourcis. Bien utiles pour prendre le large en course classique, ils s'avèrent tout aussi efficaces pour semer les condés de la route.

0 point sur le permis

Je tiens à avertir les défenseurs du code de la route et les ministres des transports qui nous lisent : ceci est un jeu. Les comportements d'allumé du champignon décrits plus haut sont parfaitement à proscrire dans la vie réelle. D'ailleurs, pour prouver notre bonne foi, je m'en vais maintenant vous causer du mode « C'est vous le policier ». Après avoir foulé au pied les règles élémentaires de prudence au volant, Poursuite Infernale 2 nous propose d'inverser les rôles et de jouer le gentil policier qui arrête les contrevenants de la vitesse pure. On comprend très vite pourquoi les flics étaient aussi pénibles : leurs voitures sont bien mastoc. Il n'est pas rare d'immobiliser un chauffard en un seul impact. Pour démarrer la poursuite, on commence par enclencher la sirène. Et c'est parti pour un ballet routier dans la grande tradition des Blues Brothers. Tous les coups sont permis, puisqu'on a à notre tour la possibilité d'appeler des renforts, un hélicoptère ou de demander qu'on dresse un barrage.
Après avoir bien tripé sur le mode solo, nous n'avons pas pu nous empêcher de tester le mode de course en multijoueur. Quelques améliorations par rapport à Porsche Challenge : on peut créer un serveur dédié et retrouver des parties grâce à GameSpy. L'ensemble des voitures et des circuits est disponible (il suffit d'éditer un fichier pour paramétrer les circuits désirés). Le mode multi marche bien, rien à redire. C'est un bonheur de se faire des courses entre amis, que ce soit en local ou via Internet. Quelques regrets quand même : il n'y a pas d'option ralenti et, surtout, les modes de jeu se cantonnent à Course simple et Défi. Ça aurait été bien fun d'avoir le mode Poursuite avec certains des concurrents jouant le rôle des policiers. Bah, peut-être pour Poursuite Infernale 3.

iansolo



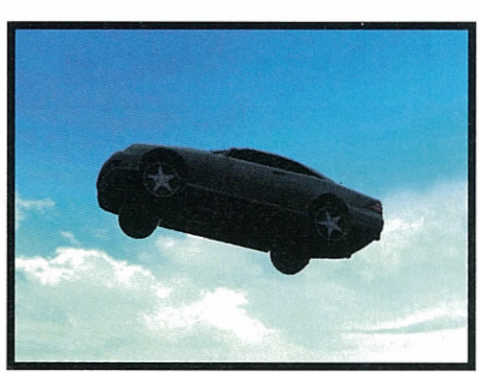
En Deux Mots

NEED FOR SPEED : POURSUITE INFERNALE 2 EST UN BON PETIT JEU DE COURSE ARCADE AVEC DES TONNES DE VOITURES DE RÊVE. MÊME S'IL N'ATTEINT PAS LES SOMMETS DE PORSCHE CHALLENGE, MIEUX FINI ET PLUS ORIENTÉ SIMULATION, NUL DOUTE QUE LES MODES POURSUITE ET MULTIJOUEUR VONT REMPLIR DE JOIE LES AMATEURS DU GENRE.

- \+ Un bon petit soft de course arcade
- \+ Les modes Poursuite et « C'est vous le policier » apportent de la variété
- \+ Multijoueur en local et sur Internet pour s'éclater à plusieurs
- − Moteur 3D pas super-optimisé
- − Mauvaise gestion des volants
- − Petits soucis de finition (cockpit 3D absents, ralenti édulcoré)
- − Trucs en moins par rapport à la PS2

7	TECHNIQUE
8	ARTISTIQUE
7	INTÉRÊT





Une option de caméra dynamique lors des sauts est proposée.


mpruntant des options et des bonnes idées piochées dans de multiples jeux, le nouveau Crosoft s'attaque à la concurrence tous azimuts avec un soin particulier apporté à la représentation du sol, généralement considérée comme secondaire dans ce genre de titres.
Au passage, il nous offre un mode Carrière à travers une campagne dynamique très intéressante.



Survol basse altitude

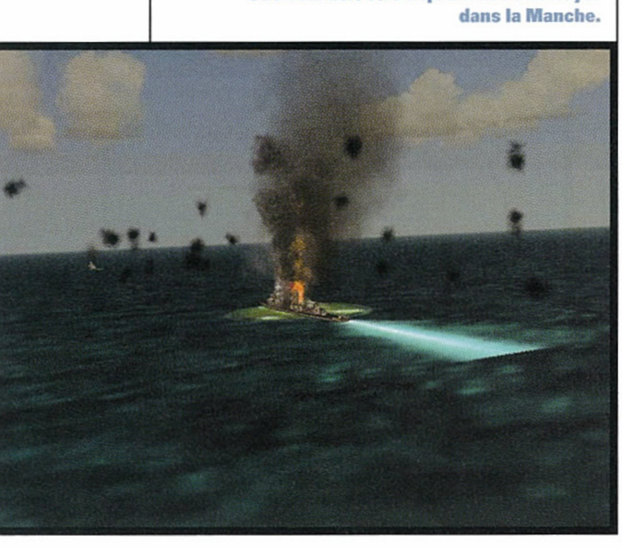
On vous l'a dit et redit, l'objectif principal des développeurs de CFS3 était de nous concocter enfin une reproduction du terrain correcte pour un simulateur de vol de combat. Si on peut s'étonner de cette optique pour le moins curieuse, ils expliquent ça par le fait que cette version de Combat Flight Simulator est principalement consacrée aux attaques au sol. L'excuse est un peu fumeuse, mais on s'en contentera. En réalité, après quelques heures de vol, on constate que la réalisation est un rien inférieure à celle de Flight Simulator 2002. Les raisons sont simples : les textures utilisées pour recouvrir le sol sont trop peu variées, et surtout elles ne collent pas avec l'apparence réelle des régions. Les reliefs, tout au contraire, bénéficient d'une résolution qui semble bien plus élevée que celle du simulateur civil.
Il est vrai qu'ici, nul besoin de représenter le globe terrestre dans son intégralité. Du même coup, l'impression d'ensemble est mitigée ; d'autant plus que les arbres semblent démesurément grands par rapport aux véhicules et aux maisons, et qu'ils ont tendance à pousser n'importe où, jusque dans les villes. Et puis voilà, la quasi-totalité de la végétation est constituée de pins. Je hais cet arbre : 93 % des meubles moches sont faits en pin ; toutes les civilisations (Perse, Égypte) qui ont basé leur économie de marché sur les conifères ont disparu, et c'est bien fait. Et là, j'en aperçois partout. C'est révoltant de voir ça au pays du chêne et des glands.
Autre sujet d'inquiétude, les villes. Ici, pas de miracles, c'est pas réaliste, c'est rempli d'immeubles au pif, et surtout, ça ne ressemble pas à grand-chose tant les agglomérations semblent envahies d'arbres et de verdure. En fait, le Paris de CFS3 ressemble

Combat Flight Simulator 3

SIMULATEUR DE VOL

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3 EST L'UNE DES GROSSES SORTIES DE CE TRIMESTRE ET POUR CAUSE : DEPUIS STURMOVIK, ON N'AVAIT PAS VU DE NOUVELLE CARRURE DE LA SIMULATION POINTER LE BOUT DE SON FUSELAGE.

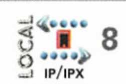
Que cela doit être déprimant de se noyer dans la Manche.











CONFIG MINIMUM PIII 1 GHz, 256 Mo RAM, carte 3D
ÉDITEUR Microsoft Games
DÉVELOPPEUR Microsoft Games États-Unis
TEXTE ET VOIX en anglais





à une gentille bourgade provinciale bien verte s'étendant sûr une large surface. On apercevra bien sûr l'obligatoire Tour Eiffel, histoire d'arriver à distinguer la capitale française de Beauvais, mais dans l'ensemble c'est un coup dans l'eau.

L'hiver, comme si on y était

Si on ne devait retenir qu'une seule chose du graphisme, ce serait certainement la représentation des nuées et des effets atmosphériques. D'ailleurs, le studio de développement ne s'y est pas trompé et n'hésite jamais à lâcher entre deux phrases anodines un assez révélateur « ...tout de même, nos nuages, ils assurent bien ! » Il faut dire que c'est totalement vrai : contrairement aux autres jeux où une vue du dessus nous révèle l'absence d'une troisième dimension (façon diorama), les nuages de CFS3 affichent leur différence avec des effets de transparence à tomber par terre. En plus de cela, par mauvais temps, on traverse souvent des couches de nuées, aux apparences diverses, imbriquées entre elles, avant de pouvoir rejoindre le ciel bleu.
Mais le plus réussi à mon goût, c'est l'effet de vitesse qui nous prend à la gorge lorsqu'on vole en pleine tempête de neige ou sous la flotte. Mieux encore, les textures du sol et des cieux adoptent une teinte caractéristique de temps de chiotte pour encore plus de réalisme. Les effets graphiques ont été réellement travaillés : les explosions sont à couper le souffle et une rafale de mitrailleuse peut littéralement découper un avion ennemi en deux. On voit alors les différentes parties s'écraser au sol en suivant une courbe balistique du plus bel effet.

Jeu de campagne

La campagne dynamique proposée par le jeu est l'une des meilleures qu'il m'ait été donné de voir depuis le Total Air War de DiD, sorti il y a de cela des siècles. Avant toute chose, on crée son pilote à l'aide d'une poignée de caractéristiques : distance de vue, résistance aux G, points de vie, âge. À l'usage, il s'avère que les différences sont surtout visibles en répartissant des points dans les premières de ces skills, ce qui se révèle indispensable pour repérer l'ennemi en cas de mauvaise visibilité. Après cela, on choisit une nationalité (Ricain, Anglais, Boche) et une assignation (escadrille, bombardement ou chasse). On ne pourra pas changer d'affectation pendant la campagne, mais le nouveau matériel apparaissant au fil des mois nous permettra de changer d'avion. Une fois son occupation choisie, il ne reste plus qu'à se lancer dans des missions. Contrairement à beaucoup de jeux où les campagnes ne sont qu'une suite sans âme de tâches, celles de CFS3 ne laissent aucune place à l'ennui ; on a vraiment l'impression de pouvoir faire ce que l'on veut, et d'influencer l'avancée de la ligne de front (qui progresse sur la carte stratégique entre chaque mission). Cela est dû au fait qu'à chaque tour, des dizaines de scénarii auto-générés sont mis à disposition du joueur qui peut y piocher ce qui l'intéresse le plus : escorte, bombardement, attaque aérienne, patrouille, le tout se déroulant dans des zones totalement différentes. Chaque mission réussie permet de faire reculer

TIPS JEU

Pour contrer le mouvement trop lent du coolie hat, il peut être utile de le bloquer sur quatre positions seulement. Le « radar », à la fois laid et irréaliste, se règle avec la touche « T » et ses différentes combinaisons, shift, ctrl. Un mappage « Flight Simulator » est disponible dans le menu de contrôle. Pour terminer, l'une des options graphiques qui prend le plus de ressources, tout en n'étant pas indispensable, est la qualité des nuages. Il faut donc baisser ce curseur au premier tiers.

La campagne dynamique se prolongera bien au-delà de la guerre, jusqu'en 1947.



L'évolution par temps de DCA, un exercice débile et rigolo à la fois.

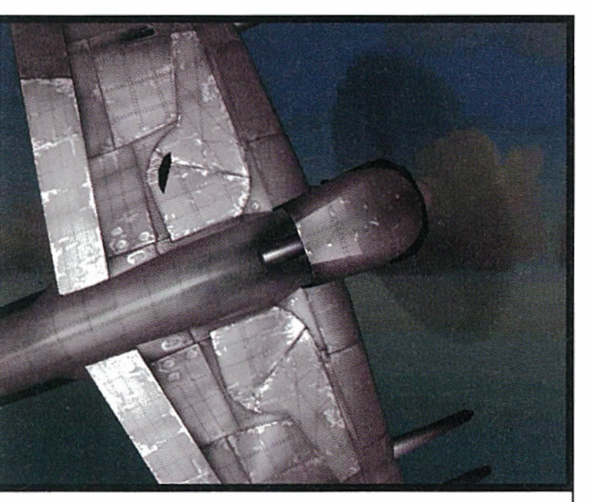
un peu plus l'ennemi et modifie légèrement le cours de la guerre. Au fil du temps, le joueur acquiert des points de prestige lui permettant de lancer des attaques au sol capables de dégager de gros blocs de zone occupée. De ce point de vue, Combat Flight Simulator 3 est une grande réussite.

Machines de guerre

La campagne du jeu est susceptible de continuer jusqu'à 1947. Sous cette décision bizarre se cache le vil motif de laisser aux jets des trois camps le temps d'apparaître. Si le Me-262 était le tout premier avion opérationnel propulsé par des réacteurs, il lui aura fallu patienter quelque temps avant de voir ses compères d'outre-Manche se pointer pour lui faire concurrence. Ainsi on peut piloter et affronter des zincs aussi prestigieux que le Vampir britannique ou le P-80 américain, tous deux assez difficiles à manœuvrer. Autrement on retrouve le hangar habituel au grand complet : Mustang, Spitfire, Fock Wulf, Stuka, mais aussi quelques curiosités comme un Dornier 335 et des bombardiers Mitchell B-25 et B-26. Les amateurs de carpet bombing vont eux aussi pouvoir s'éclater au-delà de toute espérance puisque le jeu gère les appareils munis de plusieurs postes. On peut donc grimper dans les tourelles des mitrailleuses ou se placer au réticule de bombardement. Si le résultat n'est pas à la hauteur du B-17 de Microprose (pas d'équipage à part nous), cela permet au moins de jouer en réseau à plusieurs, à bord du même avion.


La carte stratégique de la campagne dynamique. En rouge, la ligne du front.

À l'intérieur des appareils, c'est le bonheur total : des cadrans, des instruments et des commandes à ne plus savoir qu'en faire sont disposés dans tous les recoins du tableau de bord. Tout bouge, tout fonctionne pour de vrai. C'est assez impressionnant pour le coup. Seule ombre au tableau : on ne clique pas dessus, mais on se sert de raccourcis clavier qui par défaut sont totalement imbitables. Heureusement, le menu des options permet de mapper les touches de la même façon que dans Flight Simulator version civile, ce qui est plus qu'indispensable pour les habitués. Dans le cockpit, la vue s'oriente à l'aide du coolie hat du joystick. Quel dommage que cela ne se fasse pas aussi à la souris comme dans Sturmovik, ce qui était bien plus pratique. Ici le mouvement de la tête est souvent trop lent pour pouvoir suivre efficacement une cible et on devra avoir recours à l'option maintenant la cible automatiquement au centre.


Les détails des textures et des reflets sur les avions feront date... jusqu'au prochain jeu.

Combat Flight Simulator, contrairement à ses ancêtres, se spécialise dans l'attaque au sol.

Un jeu pas fluide ? Ça se saurait

Pour ce qui est de la rapidité de CFS3, il faut reconnaître que la version reçue pour le test ne fait pas partie des titres les plus fluides de l'année. Avec les options graphiques réglées aux deux tiers, sur un Pentium 1 GHz avec une Geforce4, on constatait des ralentissements et des à-coups assez prononcés pendant le jeu. Bien entendu, l'Autogen, et les nuages dans une moindre mesure, y est pour beaucoup. Mais ce qui semble le plus ralentir l'affichage est la définition très importante du terrain. Cela dit, nous ne sommes pas réellement étonnés : chaque nouvelle version de ce genre de jeu demande toujours plus de puissance. Il aurait cependant été souhaitable que les tuiles des textures (dont la résolution est censée s'affiner de seconde en seconde) s'affichent bien plus rapidement : il faut parfois attendre une vingtaine de secondes pour bénéficier de la finesse maximale, et le problème est d'autant plus prononcé qu'on vole vite.


Des bombardiers en route pour une garden-party au-dessus de Dresde.



Butez-moi l'interface !

L'une des choses les moins réussies de tout le jeu est certainement l'interface principale. C'est une scène 3D sur laquelle s'affiche l'avion choisi pendant le briefing, ainsi qu'un pilote mal modélisé. Rien à redire sur l'idée à part que, pour peu que le PC ne soit pas une bête de combat, on subit les ralentissements de la scène 3D à un point tel qu'il devient difficile d'évoluer parmi les menus. Ce qui est absurde, c'est que ces ralentissements sont beaucoup moins conséquents en plein vol, ce qui n'incite pas à baisser les options graphiques pour mieux s'en sortir.



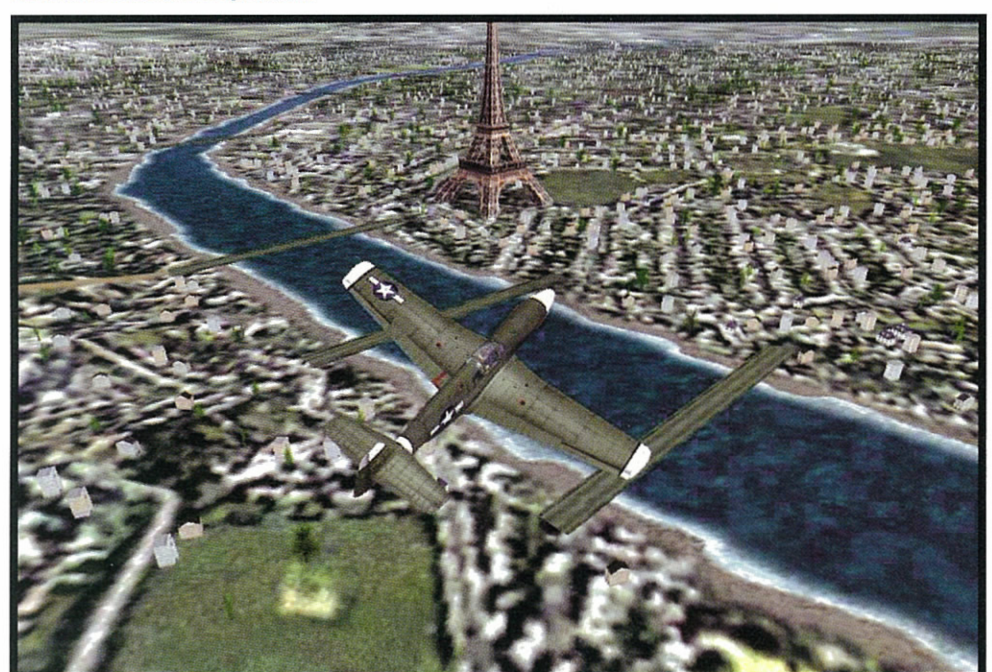
Les cockpits virtuels où tout bouge. Tout je vous dis.

Le mot de la fin

Ma seule réserve quant à Combat Flight Simulator 3, mis à part l'extraordinaire campagne dynamique, concerne le manque de nouveautés de ce nouvel opus. Microsoft, depuis FS5, nous avait habitués pour chaque jeu à une grosse innovation technique totalement bouleversante. Ici, on ne retrouve que des options déjà vues dans d'autres produits, piochées çà et là. Je me souviens du matin où j'ai découvert l'Autogen sur FS2002, et où, d'un seul coup, tout m'est apparu comme possible. Tenez, j'ai même appelé mon banquier pour me prendre deux crédits à la consommation alors que j'étais déjà dans le rouge, histoire de fêter ça. Mais là, le vide : pas le moindre petit frisson de cet ordre, rien que le plaisir de pouvoir jouer à un jeu vraiment carré qui rassemble tout ce qu'il faut pour devenir (à coup sûr) le titre de combat aérien le plus éclectique. Bon, je ne vais pas me plaindre plus longtemps, surtout que le jeu apparaît comme étant d'un aussi bon niveau, ou presque, qu'un Sturmovik quant à ses modèles de vol ou à la férocité des dogfights. N'empêche qu'ils auraient pu faire encore mieux. Rendez-vous donc dans deux ans pour la suite. En attendant, on pourra évidemment profiter des nouveaux scénarii et add-ons qui seront sans nul doute concoctés par des fans parfois plus débrouillards que les programmeurs eux-mêmes.


Bob Arctor

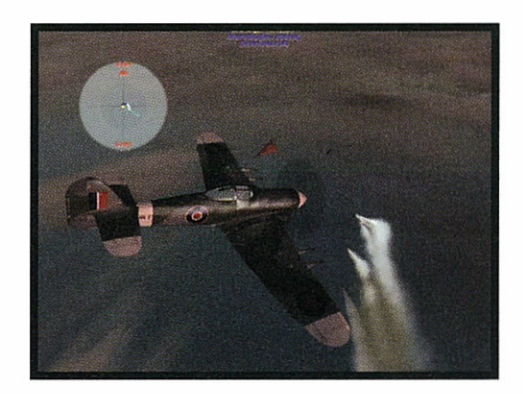

Paris dans toute sa non-splendeur.





Un peu de technique

CFS3 est un jeu qui demande indéniablement une grosse puissance de calcul à la fois du processeur et de la carte graphique. En fait, quelques centaines de mégas de Ram ne seront pas de trop pour voler en toute tranquillité. Hormis cela, et le fait que les commandes dans le cockpit ne soient pas cliquables, le jeu tourne très bien. Question son, c'est assez travaillé, avec de nombreux craquements et son d'ambiance à l'intérieur du cockpit. À l'installation, CFS a la main assez lourde puisque le dossier pèse son petit giga et demi.



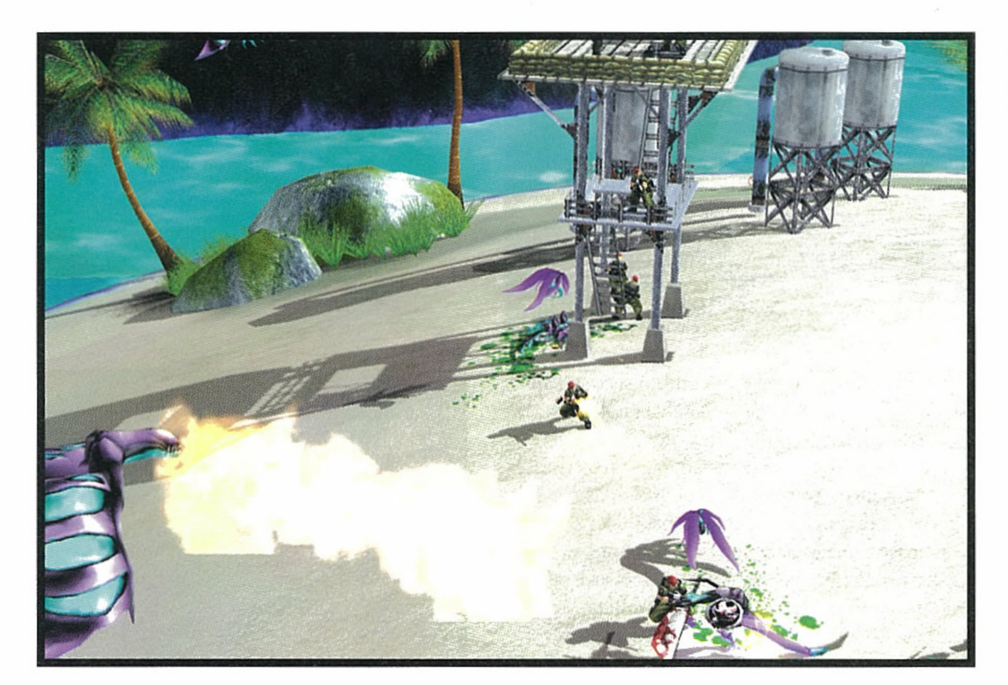
En Deux Mots

Et hop, Microsoft d'un coup de baguette magique reprend la tête de la simulation de vol de combat, devançant Sturmovik grâce à une pleine poignée d'options inédites et une campagne dynamique excellente. Seulement la fluidité n'est pas au rendez-vous, tout comme l'originalité dont ils avaient su faire preuve jusqu'ici.

- **+ La campagne dynamique, exemplaire**
- **+ La beauté des combats et des effets graphiques**
- **+ La représentation du terrain**
- **− Les villes, moches comme tout**
- **− Trop peu de textures au sol**

Note	Critère
7	TECHNIQUE
8	ARTISTIQUE
8	INTÉRÊT





Pour les jeux de stratégie temps réel, on connaissait deux grandes écoles. La première, l'école Dune, fait la part belle à la construction de bases, au développement d'upgrade des unités et à la gestion des ressources. Des jeux comme Warcraft III ou Age of Mythology, pour ne parler que des plus récents, rentrent dans cette catégorie. Puis, il y a deux ans, est apparu un autre type de RTS plus orienté sur les combats avec Ground Control. On a vu qu'il était possible de faire un très bon jeu de stratégie sans avoir à récolter des matières premières ou à construire des tonnes de bâtiments, car tout était axé sur l'aspect tactique des combats. Et aujourd'hui, voilà qu'arrive The Gladiators, qui fait le pari un peu osé de n'avoir ni une gestion des ressources très poussée, ni une grande profondeur tactique. En gros, on parcourt des cartes au pas de charge en compagnie d'une vingtaine d'unités, blastant comme des forcenés tout ce qui bouge. C'est vraiment très orienté action, disons carrément que c'est encore plus bourrin qu'une attaque de Zergling dans Starcraft, mais ce n'est pas inintéressant.

The Gladiators

STRATÉGIE TEMPS RÉEL

MON RÉDACTEUR EN CHEF ME TEND UNE BOÎTE DE JEU AVEC UN ŒIL COMPLICE : « TIENS, C'EST POUR TOI ÇA, THE GLADIATORS. T'AIMES ÇA, LES JEUX DE GLADIATEURS, HEIN ? MAIS SI, DE GRANDS GAILLARDS ÉPILÉS DANS DES PETITES TUNIQUES TRANSPARENTES, AVEC DES MUSCLES NOUEUX LUISANT DE SUEUR, TU VAS VOIR, JE SENS QUE TU VAS VITE ACCROCHER. » PFF, ÇA M'APPRENDRA À FEUILLETER « TÊTU » AU BUREAU.

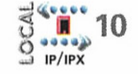


Voilà à quoi ressemble une Spawn Zone, l'endroit d'où sont générées les nouvelles unités.

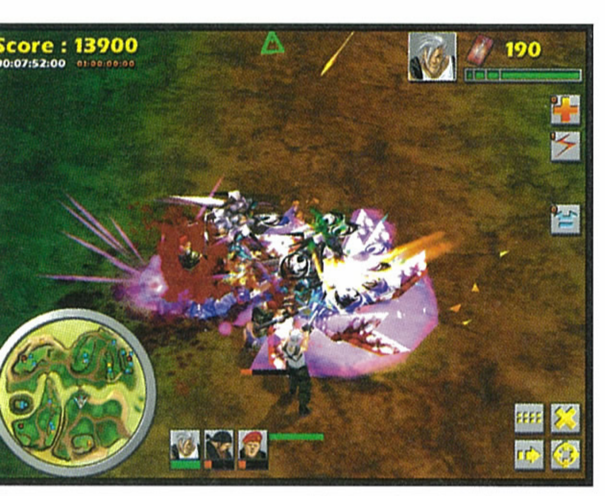








CONFIG MINIMUM **PII 350, 128 Mo, CARTE 3D 16 Mo**
ÉDITEUR **ARXEL TRIBE** DÉVELOPPEUR **EUGEN SYSTEMS FRANCE**
TEXTE ET VOIX **EN FRANÇAIS**



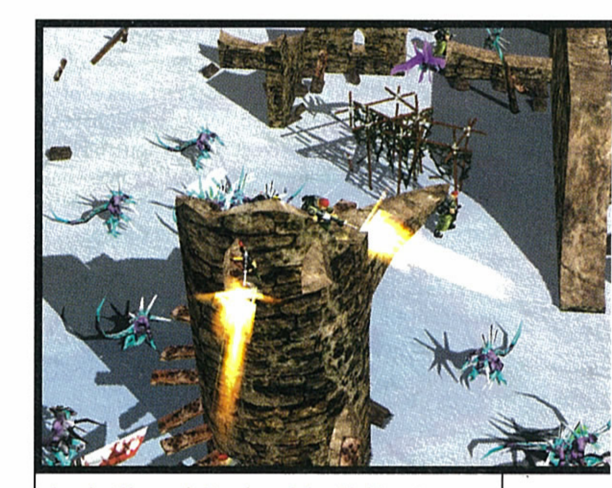
Moui, parfois, les affrontements sont un peu fouillis, mais l'interface permet généralement de s'en sortir.

Remboursez !

Beuh, grosse déception que celle de la gestion du public. Puisque les combats se déroulent dans des arènes, les développeurs nous promettaient que le public jouerait un rôle important, qu'il faudrait lui faire plaisir en massacrant l'ennemi avec classe. En fait, le public se contente juste d'applaudissements scriptés à la fin de chaque baston, ce qui se reflète sur le score de la mission. Génial. L'idée d'inclure le public était intéressante (MASA avait un peu fait ça dans Conflict Zone en prenant en compte l'opinion publique par rapport à la guerre), mais elle a visiblement été sous-exploitée.

Spawn Zone & Power Up sont sur un bateau

La campagne solo met d'abord en scène l'histoire ridicule d'un soldat américain qui, capturé dans l'espace par une race extraterrestre, se retrouve obligé de combattre dans des arènes géantes. On ne va pas s'appesantir sur le scénario, ce n'est vraiment pas le point fort du jeu… On débute chaque mission avec un héros et une poignée de soldats, l'objectif étant de buter le gladiateur adverse, tapi à l'autre bout de la carte derrière ses troupes en nombre généralement très supérieur. Comme je l'ai dit plus haut, il n'y a pas de base à construire, mais il faut toutefois capturer des « Spawn Zone » capables de générer des soldats. Ces soldats s'achètent avec des points joker disséminés aux endroits stratégiques de la map, sous forme de Power Up. Le gameplay consiste donc à atteindre ces Spawn Zone sans perdre trop de bonshommes en chemin (on se fait attaquer toutes les cinq secondes, c'est très nerveux question rythme), puis à augmenter la taille de son armée jusqu'à pouvoir envahir la base de l'adversaire et enfin buter le gladiateur ennemi. Les combats sont plutôt intenses, ils rappellent un peu les scènes de bataille de Starship Troopers, pour vous donner une idée.


Impératif pour éviter de se faire déchiqueter par l'ennemi : utiliser tout ce qui peut servir à se placer en hauteur par rapport aux troupes adverses. De là-haut, mes soldats mitraillent tranquillement les aliens en contrebas et en plus, ils ont une jolie vue sur l'arène.

L'utilisation des bonus de soin ou d'armure au bon moment est essentielle.

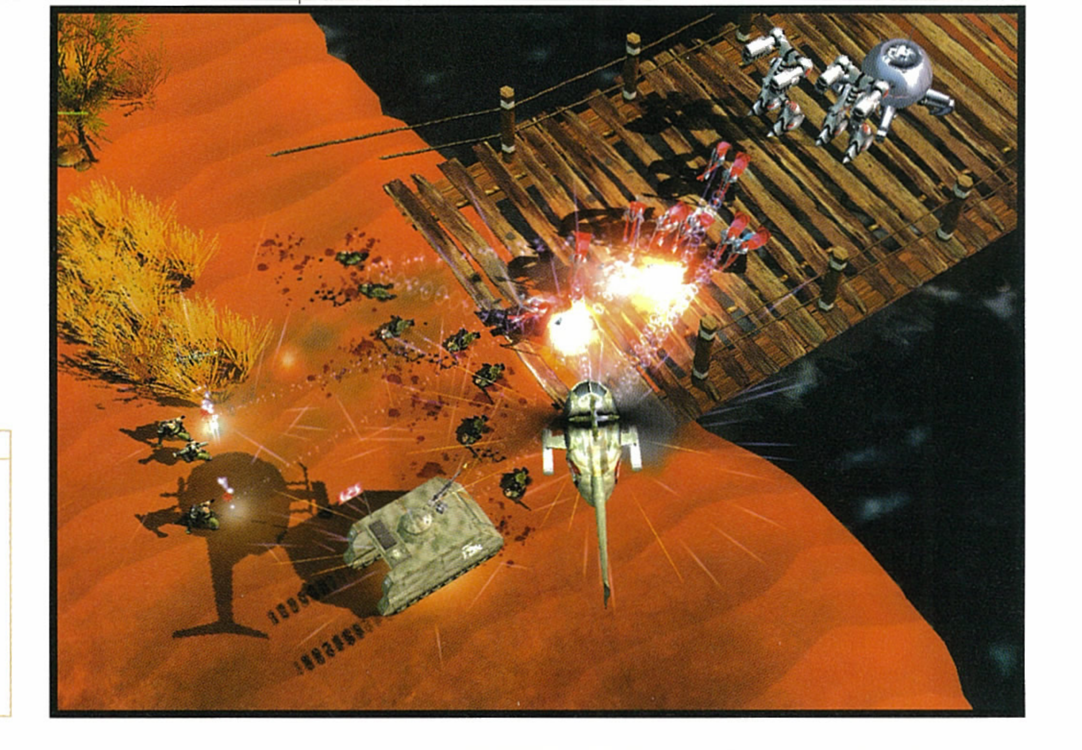


Prise de tête minimum

Le micromanagement n'a rien de très complexe, et c'est tant mieux car c'est lui qui fera la différence lors des combats. L'interface et les raccourcis clavier, qui reprennent les standards de Blizzard, permettent de pratiquer le « dancing » (faire fuir les soldats sur le point de mourir afin que les ennemis perdent le focus sur eux), mais les bastons sont tellement rapides et furieuses qu'on n'a souvent pas le temps de sauver ses bonshommes. Les seules actions vraiment efficaces pour changer le cours d'un combat consistent à utiliser les quatre Power Up dont dispose le héros : des pouvoirs de soin, d'armure, de vitesse et d'attaque. Quand la carte le permet, il faut aussi profiter au maximum de l'environnement. Les soldats peuvent notamment tirer en se cachant dans la végétation, ou prendre position dans des endroits spéciaux comme les bunkers ou les tours de guets. Très sincèrement, on est à des années-lumière des subtilités tactiques de Warcraft III avec ses lanceurs de sorts, ou de Ground Control avec sa gestion des armures de flanc, mais ce n'est clairement pas le but des développeurs que de concurrencer ces titres. Ils ont voulu faire un jeu plus accessible, plus rapide, avec beaucoup plus d'action, et de ce point de vue, c'est réussi. Lors des missions, ça blaste à tout va pendant trente minutes non stop, et les situations sont assez variées pour éviter la lassitude.

TIPS T JEU

Première chose à faire avant même de jouer : patcher pour passer en version 1.1. Vous trouverez ça sur thegladiators.arxeltribe.com. Si malgré le patch vous avez encore des problèmes (affichage qui saccade malgré une configuration musclée), vous pouvez tenter de mettre au minimum toutes les options concernant le son, en général le problème vient de là.



Un peu de technique

Histoire de rigoler, je vous ai quand même mis la configuration minimum donnée par l'éditeur (350 MHz, 128 Mo...), mais franchement, c'est une grosse farce. En 1024x768, il vous faudra absolument un gigahertz, 256 Mo de RAM et une bonne carte 3D genre GeForce3 pour que ça tourne de manière fluide pendant les gros combats. Sans ça, vous risquez d'avoir des ralentissements proportionnels au nombre d'unités engagées, et ça devient vite lourd d'essayer de placer un curseur sur un ennemi lorsque l'écran affiche une image toutes les deux secondes.

Techniquement, ça va

Il semble que les studios français aient enfin comblé leur retard sur les productions américaines, puisqu'après Arx Fatalis, The Gladiators nous prouve qu'un jeu hexagonal n'est pas forcément une bouse technologique. La 3D est très propre, les cartes sont parfois immenses et le jeu affiche un nombre d'effets visuels plutôt impressionnant lors des combats. Notez que toutes les unités sont en full 3D, pas un seul sprite à l'horizon, et qu'elles sont animées de manière correcte. Même le rendu de l'eau dans les arènes est réussi. Malgré tout, on est loin du sans-faute, comme le prouve ce patch pondu en catastrophe quelques jours seulement après la sortie commerciale du jeu. Sur certaines config, le jeu n'affiche pas plus d'une image par seconde (un problème de gestion du son apparemment) ; on note également quelques erreurs comme des plantages du jeu au moindre message ICQ, ou des temps de sauvegarde/chargement rapides pas assez rapides, justement. Douze secondes sur ma machine, j'ai chronométré, c'est vraiment exaspérant quand on bute sur un passage difficile... L'Intelligence Artificielle des ennemis est honnête, mais on note en revanche quelques soucis avec ses propres troupes. Il arrive souvent, lors d'un combat, que quelques tanks ou fantassins se tournent les pouces comme des cons alors que leurs copains se font mitrailler 50 pixels plus loin. Il faut penser à toujours utiliser le mode Déplacement + Attaque pour éviter ce genre de situation, car ça peut parfois faire perdre bêtement une grosse bataille.

Ça me rappelle quelque chose...

Je me souviens qu'à l'occasion d'un Salon, les développeurs nous avaient confié être des gros fans de Starcraft. On s'en serait un peu douté vu les unités du jeu. Il y a d'abord les humains, avec le soldat Callahan comme héros, les aliens organiques de Fargass qui ressemblent à s'y méprendre à une bande de Zerg modifiés génétiquement, et les robots de Maximix qui ont un look tout à fait Protoss. Chaque camp dispose de huit unités, ce sont à peu près toutes les mêmes. Outre le héros, on retrouve généralement une unité de combat au corps à corps, une unité d'artillerie, une unité d'espionnage, deux unités aériennes et deux unités blindées (une pour l'attaque, une autre pour le transport)



Il y a des tonnes d'effets graphiques lors des combats, c'est joli, mais ça fera ralentir les bécanes les moins puissantes.

Un bon p'tit jeu qui détend

Je n'ai malheureusement pas pu tester The Gladiators en réseau sur le Net (le serveur était mystérieusement indisponible...), alors j'ai dû réquisitionner un ami pour tester ça en duel sur un LAN. Verdict, après quatre petites heures de jeu : pas mal, mais sûrement lassant à long terme. Il n'y a que trois races jouables (voir l'encadré à ce sujet), chacune ayant huit unités différentes, ce qui fait un peu léger. En plus de cela, il n'y a pas une énorme différence entre chaque camp, on se débrouille à peu près de la même manière quelle que soit la race. Le côté positif, c'est qu'il y a pas mal de modes de jeu différents, que la prise en main est immédiate et que les parties se décident en... allez, quinze minutes pour les plus longues. Même si en termes de richesse et de profondeur il ne soutient donc pas une seule seconde la comparaison avec Warcraft III, la référence absolue du genre, The Gladiators reste un bon jeu, avec trois campagnes solo amusantes (une pour chaque race) et un mode multijoueur qui permettra de se détendre les articulations entre deux Tower Rush sur Lost Temple.

ackboo

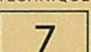
En Deux Mots

Pour un premier essai, les développeurs d'Eugen Systems s'en sortent plutôt bien. Ce n'est pas le jeu de stratégie du siècle, mais cela n'empêchera pas les fans du genre de s'amuser quelque temps, que ce soit en solo ou en multijoueur.

- **+ Un parti pris « action » qui le démarque de la concurrence**
- **+ Une campagne solo qui se fait avec plaisir, malgré un scénario pathétique**
- **+ Un moteur 3D qui tient la route**
- − Le faible nombre d'unités se fait vite sentir en multijoueur
- − Les sauvegardes et les chargements sont un peu longuets
- − Quelques problèmes mineurs d'I.A.



TECHNIQUE



ARTISTIQUE



INTÉRÊT



+ 100% hardware
+ 100% services



Achats 100% sécurisé
+ de 2500 références séléctionnées
Satisfait ou remboursé
Label Or Fia-Net
Suivi de vos commandes
Livraison France Métropolitaine et Dom-Tom
Transporteur au choix





http://www.materiel.net



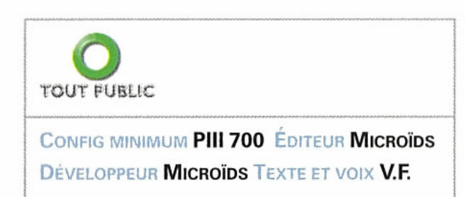


War and Peace

STRATÉGIE TEMPS-RÉEL/DIPLOMATIE

COÏNCIDENCE : C'EST AU MOMENT OÙ L'ON PARLE DE NAPOLÉON À N'EN PLUS FINIR QUE MICROÏDS SORT ENFIN WAR AND PEACE, SON JEU DE STRATÉGIE TEMPS RÉEL QUI PREND LIEU ET PLACE DURANT LE RÈGNE DE L'EMPEREUR CORSE... TIENS, IL ÉTAIT FRANÇAIS AUSSI ?





CONFIG MINIMUM **PIII 700** ÉDITEUR **MICROÏDS**
DÉVELOPPEUR **MICROÏDS** TEXTE ET VOIX **V.F.**



Rien n'interdit à des troupes au sol d'attaquer un navire, et vice versa.

C'est effrayant le nombre de morts que les batailles napoléoniennes ont engendré. On estime ainsi qu'environ 1 million de soldats ont passé l'arme à gauche, avec un peu plus de 400 000 Français dans le lot. Idem pour la si remarquable politique internationale de l'Empereur. Rien qu'en Espagne, entre 1808 et 1812, on estime que 2 millions de civils et 300 000 soldats français ont été dessoudés. Aussi vrai que cette époque était riche d'enseignement en stratégie militaire, il n'en est pas moins vrai qu'humainement, cette période craint. Il était donc temps de réécrire cette histoire douloureuse, mais pas seulement dans les faits d'armes, aussi dans les actes politiques et diplomatiques.

Histoire du monde connu

War and Peace nous propose de prendre en charge l'une des six nations majeures qui contrôlaient le monde connu. Entendez par là qu'à cette époque n'étaient connues que les zones dites « civilisées », c'est-à-dire celles qui représentaient un intérêt financier, commercial et/ou militaire. Le joueur commence sa partie en choisissant l'une de ces six nations. Certes, il y a aussi des nations indépendantes. Ces dernières,





bien qu'elles soient présentes pour permettre certaines conquêtes faciles, ne sont pas à négliger puisque capables d'en surprendre plus d'un en matière de contre-offensive. De même, leur conquête entraînera-t-elle des conséquences sur le paysage diplomatique.
Au choix, on peut exercer le pouvoir en France, en Angleterre, en Prusse, en Autriche, en Russie et enfin en Turquie. Il est à noter que dans le mode Historique (un mode alternatif mettant en scène des situations politiques imaginaires est également présent), le choix de la nation est déterminant quant au niveau de difficulté du jeu. Suivant les dates, certaines conditions politiques sont plus faciles à gérer que d'autres. Par exemple, choisir la France autour de 1813 constitue un véritable challenge puisqu'on doit affronter quatre nations ennemies, tandis qu'à la même date, l'Empire ottoman (la Turquie, quoi) n'a aucun ennemi (mais pas d'alliés non plus). C'est dire l'importance de la bonne compréhension du contexte historique et du background. Le joueur est donc vivement convié à lire les résumés présents au début de chaque scénario. Et comme pour mieux appuyer cette forte incidence du contexte historique sur le jeu lui-même, la partie diplomatique n'est pas en reste. Les éléments de négociation sont tout aussi nombreux que paramétrés, et la principale variable des choix diplomatiques s'articule autour des échanges de ressources (ou de villes) que le joueur est en mesure de proposer. Ce qu'il faut savoir, c'est qu'une victoire totale sur une nation est très difficilement envisageable si on choisit d'entrer en guerre sans aucun allié.



Politique de la ville

Bien que de stratégie et de diplomatie, War and Peace n'en est pas moins un savant jeu de gestion. Au premier coup d'œil, on pourrait croire que cet aspect du gameplay est mineur, mais sur la longueur, on s'aperçoit que ces trois éléments sont très imbriqués. Il est vrai que, contrairement à un bon nombre de jeux du même genre, on n'a pas ici de ressources directes à exploiter. Pas de mines, pas de champs agricoles, et encore moins de gisements de charbon ou de pétrole. La gestion se focalise sur les villes que l'on contrôle. Ces mêmes villes ne peuvent pas s'agrandir, et donc, ne peuvent accueillir qu'un nombre limité de bâtiments nécessaires à l'épanouissement de la nation. Ainsi, non seulement le joueur est poussé à la conquête afin d'avoir plus d'hommes, d'or (à travers les échanges commerciaux entre les villes) et de places constructibles, mais de plus, il doit continuellement veiller à une certaine optimisation de ses ressources (en détruisant certaines constructions moins utiles sur le moment que celles qu'il s'apprête à construire). C'est assez bien pensé et ça ajoute une notion très stratégique dans l'organisation même de ses cités. Il est impossible de concevoir ses cités ou ses capitales sans réfléchir. Il faut savoir composer et ne jamais hésiter à penser son organisation au travers de villes dédiées à l'armement, l'industrie, l'agriculture, ou encore à la recherche ; tout en partant du principe que ces mêmes villes peuvent changer complètement leurs priorités de production.

Il est vivement conseillé de savoir se servir de la carte. Grâce à elle, et à un usage judicieux, on peut vraiment maitriser les évènements.



Batailles rangées

Évidemment, puisqu'il faut conquérir des terres afin que son empire rayonne, il est nécessaire de former des armées. La règle veut que pour assurer ses conquêtes, il faut capturer des villes. Celles-ci voient leur défense assurée de deux façons. D'un côté, elles peuvent regrouper une armée non loin de leurs remparts, tandis que de l'autre, on trouvera des fortifications plus ou moins puissantes selon la taille de la cité et le nombre d'améliorations apportées. Il va sans dire que les recherches scientifiques entreprises par le joueur aident grandement à augmenter le potentiel offensif et défensif de ses armées.

Les unités guerrières sont toutes similaires et ont toutes les mêmes compétences. Certes, chaque empire possède des troupes spécialisées, mais les actions possibles sont les mêmes que celles du troufion de base. Seuls quelques paramètres changent, comme la résistance, la vitesse de déplacement, ou de rechargement des armes.
Le gameplay est une fois de plus très bien équilibré au niveau des forces en présence, et il appartient au joueur de savoir se servir habilement de ses troupes. Bien que la stratégie soit de mise, l'environnement a un rôle limité puisque seuls les marais et la montagne limitent la vitesse de mouvement des armées. Ainsi, il sera toujours possible de lancer une charge de cavalerie à travers bois. De même, les formations sur le terrain ont une importance relative se résumant à la colonne pour le déplacement rapide des troupes, à la ligne pour l'efficacité du feu offensif, et à la disposition des cavaleries pour la charge. La portée des armes et leur efficacité sont prises en compte lors des combats. Certaines autres unités spéciales ont leur mot à dire. On peut par exemple semer la zizanie dans une ville ennemie grâce à l'emploi d'espions, ou encore rendre ses troupes plus puissantes en employant des amiraux (avec un navire amiral pour les troupes navales) ou de généraux (sur le champ de bataille). Ces derniers se caractérisent alors par leur sphère d'influence dont les soldats peuvent profiter. Ce système est encore une fois valable pour les troupes de toutes les nations et constitue un bon équilibre dans le gameplay.

Guerre et Paix… Moteur !

Ça n'a pas l'air, comme ça, mais le jeu tel qu'il se présente a des exigences technologiques. Ce n'est pas un hasard si Microïds a décidé de réduire la voilure en matière de gameplay. On a donc droit à un moteur d'affichage d'assez bonne facture, nous permettant d'aller d'un bout à l'autre de la planète en temps réel, sans pour autant nuire à la fluidité du jeu. La gestion de la caméra est bonne et nous permet de zoomer sur les unités ou de voir de loin sans aucun problème. La gestion des batailles permet l'affichage simultané d'une bonne centaine d'unités à l'écran, et cela sans souffrir de ralentissements. Histoire de faciliter la tâche du joueur, la portée des armes, les attaques en cours et les points d'emplacement s'affichent si le joueur clique sur les unités. De même, en ce qui concerne l'I.A., on est assez agréablement surpris. Durant les batailles, l'ennemi n'est pas facile à prendre de court puisqu'il se charge de renouveler les effectifs à envoyer sur le terrain tout en organisant des contre-attaques sur d'autres cités du joueur. Sur le plan diplomatique, c'est idem, et le joueur est donc invité à consulter régulièrement ses messages. Le rythme est bien entretenu.
Graphiquement, le jeu n'est pas une révolution. C'est toutefois suffisamment détaillé pour qu'on puisse faire facilement le tri entre ses unités et celles de l'ennemi, et les différents designs des bâtiments appartenant à chacune des nations sont assez réussis. La modélisation générale du monde est correcte, sans plus.

Un peu de technique

Bien que limité dans sa résolution à un 1024x768, War and Peace est assez exigeant avec la machine. Une bonne carte graphique est nécessaire si on ne souhaite pas souffrir de quelques ralentissements, notamment lorsqu'on a des batailles rangées à l'écran.



On peut matérialiser la portée des armes de ses troupes, leur emplacement d'arrivée et leurs attaques.

Le bât qui blesse

Aussi complet soit-il, il n'en demeure pas moins que War and Peace souffre d'une multitude de pétouilles à la con et, d'une manière générale, ces pétouilles sont liées à une ergonomie assez mal pensée. Ainsi, on se retrouve devant des incohérences qui au mieux énervent, au pire rendent le soft difficile d'accès. En vrac, on s'aperçoit que le joueur ne voit dans son interface que douze unités sélectionnées, alors qu'il peut en gérer beaucoup plus d'un coup. On ne peut pas recommencer la partie directement, il n'y a pas de raccourci clavier pour les sauvegardes rapides, et la navigation sur la carte est parfois hasardeuse. De même, on regrette que le scrolling soit si lent lorsqu'on voyage à travers le monde. On souffre aussi d'une absence de compas ou d'une touche nous remettant automatiquement en azimut nord, ce qui serait bien nécessaire pour éviter un certain sentiment de désorientation. Tous ces défauts rendent donc le jeu moins accessible, et surtout, lui font perdre une souplesse qui lui serait très bénéfique.

Pete **Boule**



Les formations des troupes sont peut-être limitées, mais elles suffisent à garantir pas mal de possibilités stratégiques sur le champ de bataille.

En Deux Mots

WAR AND PEACE POUSSE LE JOUEUR À PENSER SA STRATÉGIE GLOBALEMENT, À TRAVERS LA GESTION DE SES VILLES, DE SES TROUPES, ET SURTOUT DE SA DIPLOMATIE. SI ON EXCEPTE LES HANDICAPS DUS À DES MALADRESSES DANS SON ERGONOMIE ET À L'ABSENCE DU MODE RÉSEAU, ON A AFFAIRE À UN PRODUIT BIEN FICELÉ ET COMPLET.

- + Le gameplay très complet
- + La gestion de la diplomatie
- + L'approche stratégique du jeu à travers la conquête des villes
- + Très bien équilibré
- − L'ergonomie bancale
- − L'interface parfois difficile d'accès
- − Pas de réseau

6 TECHNIQUE
5 ARTISTIQUE
7 INTÉRÊT

Véritable
Haut Débit :
- 512 Kbits/s en réception
- 128 Kbits/s en émission

Enfin une bonne nouvelle,
FREE lance le forfait illimité haut débit le moins cher du marché

29,99 € TTC modem inclus.

Modem ADSL fourni gratuitement - Pas de frais d'ouverture de ligne - Pas d'engagement de durée
512 Kbits/s en réception, 128 Kbits/s en émission - Votre ligne téléphonique reste disponible
Prix : 29,99 € TTC par mois tout compris.

Abonnement sur www.free.fr



Le Seigneur des Anneaux : La communauté de l'anneau

COMMANDOS-LIKE



Les Balrogs, les meilleurs amis des ponts et chaussées.



CONFIG MINIMUM **PIII 800, 128 MO, CARTE 3D**
ÉDITEUR **BLACK LABEL GAMES**
DÉVELOPPEUR **THE WHOLE EXPERIENCE ÉTATS-UNIS**
TEXTE ET VOIX **EN FRANÇAIS**



ET VOILÀ, IL FALLAIT BIEN QUE ÇA ARRIVE. ÇA ? LES ADAPTATIONS DU SEIGNEUR DES ANNEAUX. VOICI DONC, ÉDITÉ PAR SIERRA, LE PREMIER AVATAR D'UNE SÉRIE QUI S'ANNONCE COMME FORT LONGUE.

Hou là là, que ce doit être dur d'être un membre de la famille Tolkien de nos jours, de ne pas pouvoir se balader tranquillement dans un coin reculé du Yorkshire sans qu'un jeune retardé avec des fausses oreilles d'elfe ne vienne demander un autographe, voire plus même. Et puis les pires, c'est les Américains : tous les cinq ans, ils ne font rien que de demander qu'on leur vende les droits des bouquins de papa pour en faire des films, des B.D., des jeux, des petits anneaux de différentes matières. Alors bon, comme l'hiver est rude en Angleterre et que le régime à base de racines et de chardons, ça va bien un temps, on obtempère et on lâche le morceau pour quelques centaines de millions de dollars, tout juste de quoi faire les courses. Comme ça se bousculait au portillon, il y a heureusement eu des gens futés pour avoir l'idée du siècle : céder d'un côté les droits d'adaptation des bouquins, et de l'autre, ceux des films. Résultat, on va se retrouver avec trois cents jeux au background identique, avec les mêmes personnages et la même histoire sur de multiples




La Moria modélisée en 3D : pas mal.

plates-formes. C'est Gandalf le magicien qui a dû assurer la transaction avec Sierra et EA, parce qu'il faut au minimum un spectacle de lapins savants pour faire avaler cette pilule.

Tirons l'épée

Le Seigneur des Anneaux est un jeu d'aventure/action de la trempe de Blood Omen ou d'Alice. On y dirige un unique personnage vu de dos à travers une suite de niveaux où l'on doit se tailler un chemin à coups d'épée. LSDA, plus que sur la narration ou l'aspect « voyage organisé », se concentre essentiellement sur le côté baston du premier livre. Ça tombe bien, car dans l'œuvre de Tolkien, de l'action, il y en a. Bon, j'en conviens, on en trouve un peu moins que dans Black Hawk Down, mais tout de même. Afin de simuler au mieux la compagnie de l'anneau (huit vraies personnes, plus un elfe), on y dirige alternativement trois personnages différents : Frodon, Aragorn et l'inénarrable Gandalf avec son club de golf magique. Comme on pouvait s'y attendre, chacun a un petit truc pour survivre : Frodon est silencieux et jette des cailloux (ce qui peut distraire et attirer les ennemis au loin), Aragorn a une grosse épée et un arc, et Gandalf, lui, sait cracher la boule de feu comme personne. Si je vous parlais plus haut d'Alice, c'était à dessein : gameplay et combats sont très similaires, tout comme les possibilités assez réduites que l'on a hors du champ de bataille. Le personnage peut utiliser une quantité d'objets limités sur le terrain, et son inventaire ne se compose que de soins, de bouffe ou de potions dans le meilleur des cas.

En attendant le quatrième âge

Si les animations sont toutes d'un bon niveau, du côté des persos, il y a à boire et à manger : la compagnie de l'anneau est plus ou moins bien représentée avec un Gandalf anguleux. Les monstres (du Loup au Balrog) sont très réussis et parfois même flippants. Mais le grand « plus » du Seigneur des Anneaux est son level-design. Dans les nombreux tableaux, on se balade à travers des niveaux très grands, avec des textures utilisées d'un égal niveau de qualité. Pour preuve les intérieurs de la Moria, recouverts de runes naines et d'arabesques dans chaque recoin. De plus, les développeurs ont joué la carte du compliqué avec des architectures tordues, des couloirs rarement droits. Ils ont réussi à représenter la plupart des zones importantes du livre d'une fort belle manière comme Fondcombe ou Lothlorien. Évidemment, LSDA n'est pas le jeu que le Tolkienophile aurait voulu voir sortir en premier, mais quel titre aurait donc pu passer cette épreuve du feu ?

Bob Arctor

Un peu de technique

S'il est une chose regrettable dans Le Seigneur des Anneaux, c'est la mauvaise qualité de ses doublages français. J'avoue que depuis Deep Space Nine, The Fallen, je n'avais pas entendu un truc aussi offensant. Les voix sont minables, la diction hasardeuse, le ton tombe rarement juste. Tiens, d'ailleurs, on a une expression qui désigne un résultat pareil : « C'est de la pourriture ! » Alors que s'est-il passé ? Problèmes de temps ? De budget ? Pari idiot après absorption de gaz moutarde ? Qu'importe, je ne veux même pas savoir.



Tout commence dans le Comté.

L'année dernière, à Lothlorien

L'avantage immédiat du titre de Vivendi Sierra, qui est basé sur l'œuvre littéraire, est qu'il permet de s'attaquer aux multiples scènes qui n'ont pas été utilisées dans le film. Et d'ailleurs, les développeurs ne s'y sont pas trompés : l'intégriste de Tolkien va donc pouvoir évoluer dans des niveaux qui reprennent des passages absents de The Fellowhip. Parmi ceux-ci, on trouve la traversée des Hauts des Galgals, les monts venteux, et... Tom Bombadil dont il faut que je vous cause : soigneusement ôté de l'adaptation ciné, ce personnage est une sorte de déviant, à moitié dégénéré, qui entonne à tout moment les pires chansons de merde. Manque de bol, il est présent ici avec ses comptines à la fois pourries ET en français.



En compagnie de l'anneau

Tiens, l'anneau unique, je l'avais oublié celui-là. Frodon peut l'enfiler à sa guise pour se rendre invisible, avec la touche R, histoire d'échapper aux situations les plus embarrassantes. Comme pour les piles 9 Volts, l'utilisation est de durée limitée et plus ce petit avorton s'en servira, moins il aura d'autonomie par la suite.



Les niveaux sont souvent bien détaillés et très vastes.

En Deux Mots

Comparé à d'autres jeux à licences, il se trouve que les développeurs ont réussi leur coup honorablement. Les combats sont rigolos et les niveaux bien foutus. En clair, un bon titre d'aventure/action (plutôt action qu'aventure d'ailleurs) qui a sur son dos, le poids écrasant d'une œuvre pesante.

- + Le level design souvent de très bon niveau
- + La représentation de la terre du milieu
- + Les combats, assez sympas.
- − Les voix françaises
- − Le peu de possibilités d'action
- − Durée de vie assez courte.



7 TECHNIQUE
8 ARTISTIQUE
6 INTÉRÊT

American Conquest

STRATÉGIE EN TEMPS RÉEL







CONFIG MINIMUM **PIII 800, 128 Mo RAM, CARTE 3D**
ÉDITEUR **RUSSOBIT-M**
DÉVELOPPEUR **GSC GAME WORLD UKRAINE**
TEXTE ET VOIX **V.O.** TESTÉ EN **ANGLAIS**

SUITE DU TRÈS RESPECTÉ COSSACKS, AMERICAN CONQUEST EST UN RTS DE FACTURE ASSEZ CLASSIQUE RETRAÇANT LA COLONISATION DES AMÉRIQUES, DE COLOMB À LA RÉVOLUTION.



Quitte à causer de massacres, autant le faire à grande échelle. Cossacks, malgré toutes ses carences, possédait une caractéristique technique unique : alors que des jeux comme Age of Empires II se mettaient à ramer très tôt, le moteur utilisé par GSC pouvait supporter plusieurs milliers d'hommes à l'écran comme si de rien n'était, ou presque. L'exploit a bien sûr été renouvelé ici : l'« advanced engine » est censé pouvoir gérer et afficher 16 000 soldats en même temps. Oui, quasiment autant que le nombre de ratons laveurs habitant à Paris.



Voici notre bien jolie colonie...

Le grand retour de la deudé

Cela peut paraître paradoxal de parler de réussite graphique sur un jeu utilisant encore un moteur 2D, mais je vais quand même tenter l'expérience. Depuis Cossacks, le côté esthétique s'est bien amélioré, avec notamment des animations d'unités renouvelées, quelques effets de fumée çà et là pour plaire à l'œil, et surtout, de jolies textures. Mais le pompon revient aux bâtiments (certains sont d'ailleurs assez énormes), très nombreux et photoréalistes. Les maps reflètent la diversité géographique des Amériques et puis, elles sont tout bonnement énormes, ce qui est largement suffisant pour permettre à plusieurs armées de s'ébattre en toute liberté.



Sur cet écran se cachent habilement 4 000 hommes.



Quelques changements

Côté gameplay, American Conquest se la joue grand classique. Ceux qui ont joué à Age of Empires retrouveront leurs marques en une nanoseconde. L'arbre de progression des unités et des constructions est

à la fois simple, logique et complet. On trouve quand même quelques petites particularités comme les captures de bâtiments. Ici, pas besoin d'amener un prêtre, un employé du cadastre, un notaire ou je ne sais qui de spécial pour s'approprier une structure ennemie. Tout se passe très logiquement en rameutant un grand nombre d'unités qu'on enverra à l'assaut. Si des ennemis se trouvent à l'intérieur, un combat s'ensuivra jusqu'à la victoire ou la défaite d'un des participants. Autre particularité amusante : les dégâts collatéraux survenant lorsqu'on fait feu sur un groupe comprenant alliés et ennemis. La précision des mousquets laisse à désirer et le snipe, au-delà d'une dizaine de mètres, est généralement à éviter pour ne pas blesser ses hommes combattant au corps à corps.
Un autre aspect très intéressant est celui des formations : pour être vraiment efficace, et même être autorisé à en faire, il faut qu'un officier se trouve au milieu des soldats. D'autres unités telles que le tambour ou les porte-étendards renforceront le moral des troupes. En ce qui concerne le jeu en réseau, on devrait pouvoir s'attendre à des parties un peu moins défensives que dans d'autres titres puisqu'American Conquest a supprimé les murailles au profit de fortifications (ou de temples dans le cas des sauvages). Fini donc l'isolationnisme à tout va et les joueurs se retranchant dans leurs terriers tels de petits lapins apeurés.

Le choc des civilisations

Visiblement, les tribus indiennes d'American Conquest n'ont pas bénéficié des derniers progrès en matière d'Intelligence Artificielle. En fait, non seulement je ne compterais pas sur eux pour battre Sophie Marceau au bonneteau, mais je ne leur confierais pas non plus de petits travaux simples comme éteindre le gaz, débrancher les prises électriques, ou jongler avec des grenades. Non, j'ai beau faire preuve d'une grande tolérance et d'un esprit ouvert, il n'y a pas à dire, ils sont très cons.
Dans les campagnes, c'est pire que tout : dans une mission où un village ennemi est censé attaquer notre jolie colonie, on pourra voir des files indiennes (c'est le cas de le dire) courant à la queue leu-leu du point A au point B et, comme pendant le générique de fin de la chaîne Arte, on a l'impression que ça tourne en boucle pendant des heures.
La solution dans ces cas précis est de placer le point de sortie d'un bâtiment de production d'unités sur la trajectoire des ennemis histoire de leur opposer une stratégie pareillement idiote. La solution pour contrer cette carence en neurones sévissant parmi les natifs, et parfois même parmi nos propres troupes, est de jouer en mode Difficile tout le temps.

Bob Arctor

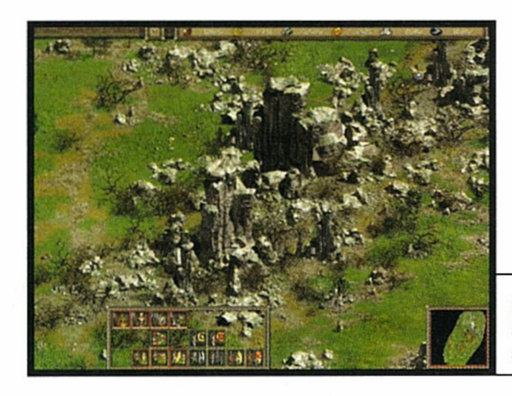


Un peu de technique

Techniquement parlant, et malgré un moteur 2D pour le moins hors du temps, American Conquest se débrouille incroyablement bien lorsqu'il s'agit de gérer des combats où se mélangent des centaines d'unités sur le même écran. Autre très bon point : une interface réellement minimaliste qui laisse le plus de place possible à l'action sur l'écran. La musique, d'inspiration amérindienno-mexicaine remplit aussi très bien son rôle.
En fait, les seules déceptions concernent la programmation et un jeu qui pèse 1,3 giga sur le disque dur : de quoi loger la bibliothèque d'Alexandrie.

Mon pote le rondin

La meilleure invention de l'humanité après la télécommande de téléviseur est très certainement le fortin. Utilisé dès les premières heures de la colonisation des Amériques, cette place forte faite de rondins de bois rend des services inestimables. Comme on pouvait l'imaginer, on peut fourrer à l'intérieur un nombre d'hommes assez conséquent, qui n'attendront qu'un assaut ennemi pour en surgir comme de beaux diables. Mais outre ce rôle de défense, il peut aussi servir à attaquer, et de très loin. Une fois quelques colons mis en poste, le fort est capable de tirer au canon à des portées qui dépassent l'entendement : on voit alors tous ces petits crétins crever par poignées de dix, pour peu qu'ils ne bougent pas trop rapidement et qu'ils soient agglutinés les uns contre les autres.



Les terrains, malgré leur deudéitude, sont somptueux.



Le grand spectacle du feu.

En Deux Mots

SOUS SON APPARENCE DE JEU DE STRATÉGIE ASSEZ PEU ORIGINAL, AMERICAN CONQUEST SE RÉVÈLE À L'USAGE TRÈS ATTRAYANT, NON SEULEMENT GRÂCE À UN MOTEUR GÉRANT UN NOMBRE INCROYABLE D'UNITÉS À L'ÉCRAN, MAIS AUSSI À L'AIDE DE QUATRE CAMPAGNES AUX SCÉNARIOS TRÈS BIEN PENSÉS.

+ Les campagnes très bien conçues
+ Les armées énormes
− Encore de la 2D

6	TECHNIQUE
7	ARTISTIQUE
7	INTÉRÊT







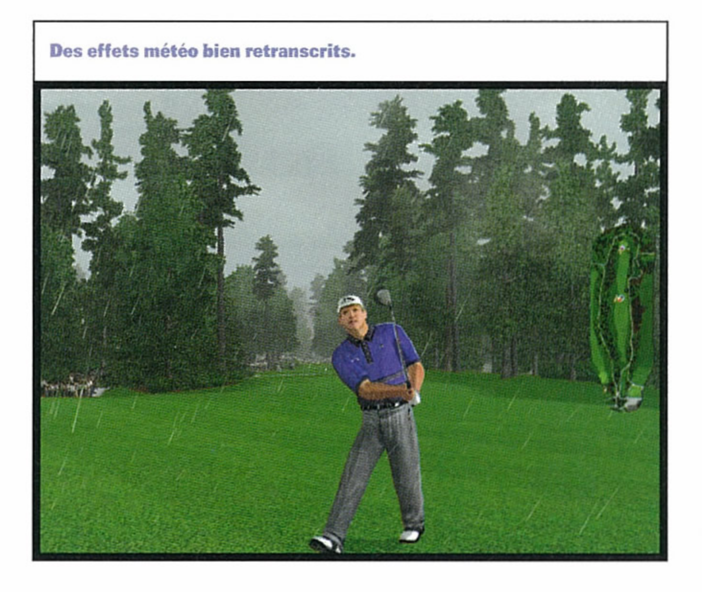
Les vues caméra, déjà très bonnes, sont éditables.

Tiger Woods PGA Tour 2003

SIMULATION DE GOLF

AVEC TIGER WOODS PGA TOUR 2003 NOUS AVONS DROIT À DU GRAND ELECTRONIC ARTS. TOUT LE MONDE N'EST PEUT-ÊTRE PAS PASSIONNÉ PAR LE GOLF. MAIS SI VOUS DEVEZ VOUS Y METTRE, ESSAYEZ DONC CELUI-LÀ.

Des effets météo bien retranscrits.



Le mois dernier nous testions Links 2003, le simulateur de golf made in Microsoft. Une référence du genre pour la robustesse du moteur physique et la vaste bibliothèque de parcours disponibles. Mais côté réalisation, le papy des greens commence à sentir le moisi. C'est devenu flagrant en testant Tiger Woods PGA Tour 2003. Voilà un chouette soft comme sait les faire EA Sports dans ses meilleurs jours. Enfin une simulation de golf complète, très esthétique et surtout beaucoup plus accessible pour le néophyte que ce qu'on a pu voir par le passé.

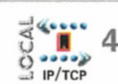
La guerre des golfs

TWPGAT 2003 tient sur trois CD. Le bougre squatte de 870 Mo à 1,4 Go sur notre disque dur, selon que l'on décide d'installer ou non tous les parcours. Si vous devez vous y attacher, autant choisir la grosse install. Ça permet d'éviter de devoir insérer le troisième CD en cours de partie. En plus du jeu, on écope au passage de 2003 Course Architect, un éditeur de terrains pour golfeurs paysagistes. Si, si, ça existe. Au premier lancement, TWPGAT 2003 en profite pour tester notre configuration matérielle afin de sélectionner les réglages graphiques les plus appropriés. En allant faire un tour dans les options, je constate que le programme a été un peu radin sur le niveau de détails. Je m'empresse de tout mettre à fond. Et je ne l'ai pas regretté, vu qu'à aucun moment la fluidité des animations n'a été mise en défaut pendant ce test.
TWPGAT 2003 nous propose ensuite de créer un profil de golfeur. Cette phase est vraiment très réussie. En quelques étapes rapides, on se taille un avatar sur mesure, avant de faire connaissance en douceur avec les rudiments de la simulation. Dans PGA 2003, tout est rendu en 3D. La page de création nous offre donc un vaste choix d'apparences. On peut changer la corpulence du golfeur, la couleur des fringues, des pompes, etc. À la différence d'autres simulateurs, la modélisation est extrêmement soignée. Le rendu des tissus est surprenant, avec de chouettes effets de textures. Bon, vous vous en tamponnez sûrement. Mais c'est important la sape, sur un green, sans déc'. On choisit également le type d'interface pour le contrôle du swing. Le mode classique en trois clics est bien sûr proposé. Mais ce serait dommage de ne pas essayer le contrôle maison, intitulé True Swing, et décliné en deux versions : vertical ou









CONFIG MINIMUM **PIII 800, 128 MO RAM, 1,4 GO DISQUE DUR, CARTE VIDÉO 32 MO**
ÉDITEUR **ELECTRONIC ARTS** DÉVELOPPEUR **EA SPORTS ÉTATS-UNIS**
TEXTE ET VOIX **V.F.** TESTÉ EN **ANGLAIS**

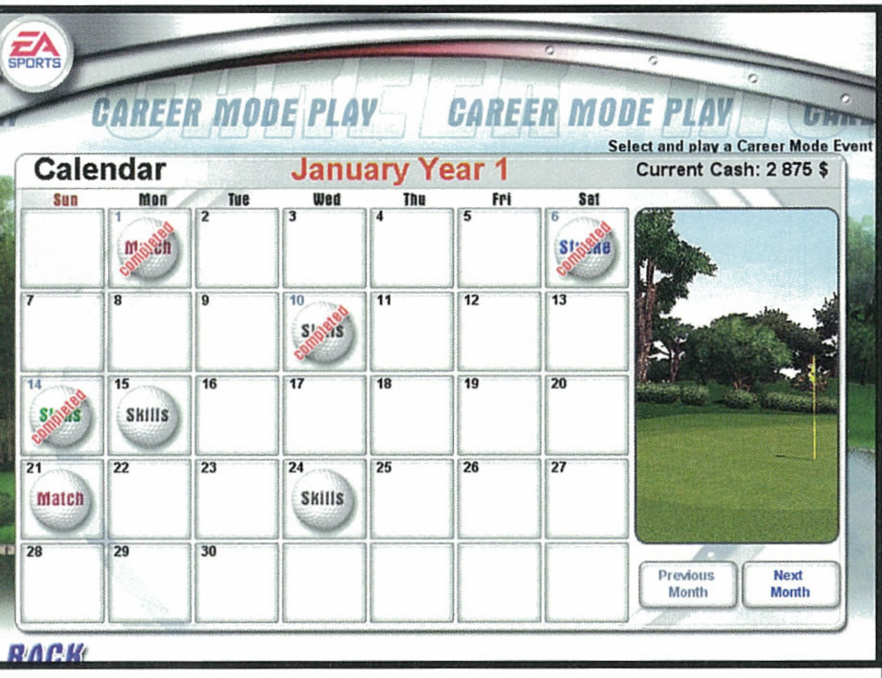
horizontal. À la différence de Links, le mode True Swing est précis et très permissif. Même un parkinsonien parviendra à gérer le mouvement du mulot pour réussir des coups impeccables. Les deux versions du True Swing permettent donc de s'adapter au goût de chacun. En revanche, on sera obligé de recréer un personnage si l'on décide de changer de mode de contrôle en cours de route. Alors, autant faire le bon choix d'emblée. Le programme nous place en situation pour tester quelques coups sur le terrain. C'est rapide et efficace. Bref, on est tout de suite dans le bain.



Watson, notre caddie, prend des notes sur les parcours.

Complet et fun

Le menu principal est impressionnant par le nombre d'options proposées. En vrac, on peut commencer une carrière, consulter un livre des records, se connecter à EA Sports Online, lancer une partie en réseau ou bien jouer au golf, tout simplement. Dans le dernier cas, il y a une pleine page d'épreuves disponibles : challenge, saison, practice, stroke, scramble, etc. On aura la joie d'incarner les plus célèbres golfeurs du circuit, sur un nombre non négligeable de parcours réputés. Tenez, je me suis lancé un p'tit 9 trous où je jouais successivement Tiger Woods, Jesper Parvenik, Justin Leonard et Colin Montgomerie. Un vrai bonheur. Surtout lorsqu'on constate, comme dans la vraie vie, que Tiger Woods tient une petite forme. La trempe que lui a collée Montgomerie, je ne vous dis pas. Bon, je l'ai un peu aidé, aussi. Bien entendu, il est possible de confier le contrôle des adversaires à l'ordinateur. Ou même, c'est pas mal en fin de soirée, de jouer avec des potes en se passant la souris.
J'ai gardé le premier mode de jeu, le mode Carrière, pour la fin. C'est un effet de style, car il est fantastique. En mode Carrière, vous gérez la progression d'un golfeur, une saison durant, de matchs en exhibitions, avec la satisfaction de voir votre petit protégé progresser, comme dans un jeu de rôle.

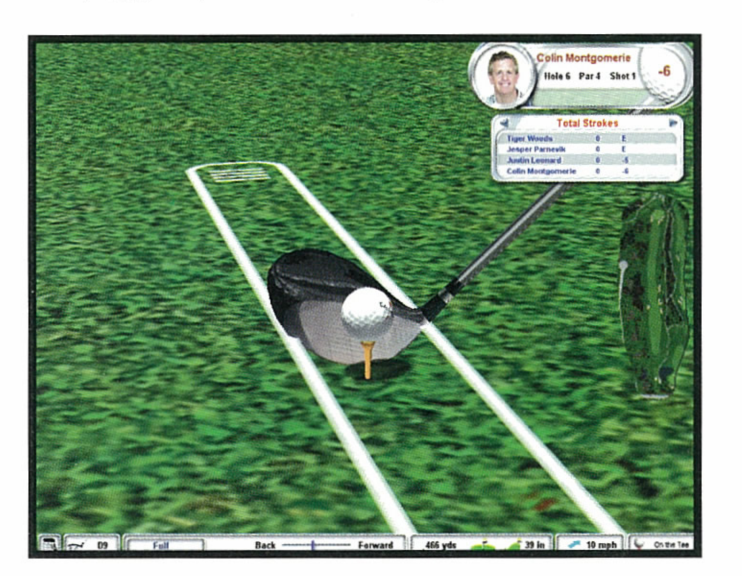


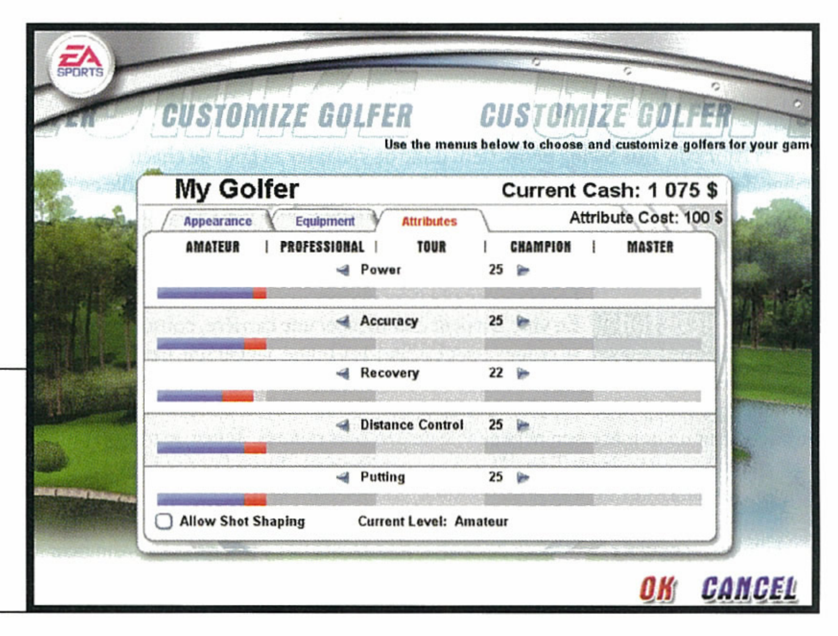
Le mode Carrière est une grande réussite.

En fait, vous démarrez votre carrière avec un budget de départ. Ces dollars vous servent à payer le droit d'entrée aux compétitions. Mais aussi - c'est là que ça devient marrant – à booster les caractéristiques de votre personnage. Celles-ci sont au nombre de cinq : puissance, précision, temps de récupération, contrôle de la distance et putting. Il vous en coûtera 100 dollars pour monter d'un cran chaque caractéristique. Bien sûr, plus vous montez, plus votre avatar a des chances de réussir des coups fabuleux. La thune est également utile pour acheter de nouveaux clubs, ainsi que pour se perfectionner, en suivant des entraînements auprès de spécialistes. On apprend par exemple des techniques pour sortir en douceur d'un bunker. Avant de se lancer dans les épreuves du circuit, présentées de manière très ergonomique sous la forme d'un calendrier, on peut se faire les dents sur les nombreux parcours du jeu. EA nous a gâtés, puisqu'on a davantage de choix que sur Links où les parcours additionnels sont vendus sous forme d'extensions. Pour les spécialistes, voilà le menu complet : Bay hill, Colonial country club, Pebble beach, Poppy hills, Prince course Princeville,



On se fait provoquer en duel par d'autres joueurs sur les parcours d'entraînement.





Notre golfeur est défini par des attributs, comme dans un jeu de rôle.

Royal Birkdale, Sahalee, Spyglass hill, St Andrews, Torrey pines south, TPC Sawgrass et TPC Scottsdale. À la différence de Links, décidément bien largué, on peut choisir les conditions météo : soleil radieux, crachin, brume, vent, aléatoire, etc. Le plus amusant, alors qu'on fait notre galop d'entraînement pépère, c'est que d'autres joueurs viennent nous provoquer en duel. Tel ou tel jeune loup nous proposera de l'affronter pour réussir, par exemple, le meilleur putt. Avec un bon paquet de brouzoufs à la clef. Voilà le genre d'idées qui donne du rythme à PGA Tour 2003. On démarre un petit tour de chauffe, et de fil en aiguille on se retrouve à faire une compétition. C'est vraiment bien vu. Pour finir notre tour d'horizon du mode Carrière, il faut aussi mentionner la mallette des trophées. Histoire de nous récompenser avec des médailles en chocolat, TWPGAT 2003 mémorise automatiquement les meilleurs coups effectués par le golfeur. Ils sont ensuite rangés sous forme de balles de golf dans un joli écrin en bois. En cliquant dessus on peut revoir les ralentis. Si c'est pas sympathique tout ça.

Comme à la télé

La réalisation graphique de PGA Tour 2003 est tout simplement impeccable. On sent qu'après avoir développé une légion de simulations sportives (FIFA, NHL...), EA Sports maîtrise vraiment bien son sujet. Les animations des golfeurs, d'abord, criantes de vérité pendant le swing. Mais aussi, avant et après, via un grand nombre de séquences réalistes : ils se penchent pour examiner le green, ils arrachent quelques brins d'herbe, ils miment leur mouvement pendant la préparation. À la suite d'un coup réussi ou, au contraire, d'une contre-performance, on a également droit à des animations de circonstance. Ils exultent ou s'en vont tout penauds. Vraiment rien à redire, sauf peut-être quand ils font les marioles devant la balle sur le green et masquent le trou. Mais il suffit d'appuyer sur Escape pour qu'ils reprennent sagement leur place.

Ensuite, la caméra dynamique est extraordinaire. On croirait assister à la retransmission télévisée d'une compétition. La balle est toujours parfaitement cadrée. On a droit à de superbes effets de zoom, des changements d'angles de vue, etc. C'est un bonheur en comparaison de Links qui a du mal à faire tenir l'action à l'écran et nous oblige à gérer plusieurs fenêtres. Cette réalisation impeccable n'est pas seulement esthétique. Elle nous permet de mieux repérer les difficultés du terrain afin de parfaire nos coups. Ainsi, en cliquant sur la mini-carte à droite de l'écran, on survole le parcours et tous ses pièges. Si ça ne suffit pas pour se faire une idée de la localisation des bunkers et autres plans d'eau, on peut rappeler un grand nombre de vues caméra avec les touches 1 à 9 : vue de haut, plan général, travelling vers le trou, etc.

Les effets graphiques sont plus nombreux qu'à l'accoutumée : on voit retomber le tee après un drive, ou gicler une bonne motte de terre sur un swing puissant. Les effets météo sont tout aussi convaincants : pluie, nappes de brouillard en mouvement, gerbes d'écume sur un parcours côtier... Les meilleurs coups sont automatiquement sauvegardés par le programme sous forme de replays qu'on pourra se repasser au coin du feu les soirs de pleine lune. Pour être tout à fait honnête, il y a quand même deux points négatifs à relever. Un bug d'abord, sur les surfaces d'eau réfléchissantes qu'un patch va probablement corriger bientôt. Et puis le public, composé de bitmaps un peu plats et répétitifs. Mais ces petits défauts ne parviennent pas à ruiner l'esthétique très réussie de Tiger Woods 2003.

iansolo

La caméra dynamique est extraordinaire.



Les vues caméra, déjà très bonnes, sont éditables.



Le bug graphique de l'eau réfléchissante.

Un peu de technique

Testé sur un Athlon XP 1800+, 256 Mo Ram, GeForce3 Ti200, le Tigre des bois 2003 s'est comporté de manière honorable. C'était aussi fluide en 1024x768 avec toutes les options graphiques activées qu'on est en droit d'attendre d'une simulation de golf. À relever quand même un bug graphique sur les plans d'eau, qui sera peut-être corrigé dans la finale (ou par un patch). Côté réalisation sonore, c'est tout aussi réussi. Les menus sont habillés par des musiques de circonstance, entre jazz qui swingue et guitare hawaïenne pour les parcours exotiques. Les bruitages d'ambiance (cris d'oiseaux, bruissement des feuilles, ressac de l'océan, applaudissements du public) sont dans le ton. Dans cette version anglaise, on avait droit à des commentaires des spécialistes de la chaîne de golf US. Pas mal, même si certains sont parfois à côté de la plaque (comme dans les FIFA).

En Deux Mots

AVEC CETTE MOUTURE 2003 DE TIGER WOODS PGA TOUR, EA SPORTS ENVOIE LINKS À L'HOSPICE. VOILÀ ENFIN LA SIMULATION DE GOLF QUE NOUS ATTENDIONS : COMPLÈTE, AGRÉABLE À JOUER ET TRÈS ACCESSIBLE POUR LE NÉOPHYTE.

- \+ Enfin une simulation de golf fun à jouer
- \+ Très complet
- \+ Mode Carrière
- \+ True Swing agréable et précis
- \+ Réalisation 3D impeccable
- − Petit bug de l'eau

8	TECHNIQUE
9	ARTISTIQUE
9	INTÉRÊT

The GIGABYTE MAYA II R9700 Pro Graphics Accelerator with ATi RADEON 9700 Pro chipset will take you to a brand-new visual world

MAYA II

RADEON 9700 PRO

GIGABYTE MAYA II

NOUVEL EMPIRE DE LA CARTE GRAPHIQUE.

GIGABYTE MAYA II R9700 Pro accélérateur graphique.

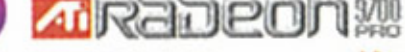
La carte accélérateur graphique GIGABYTE MAYA II 9700 Pro avec le chipset ATI Radeon 9700 Pro vous amenerant à un monde visuel d'un nouveau style.

- Nouvelle génération de la puissance visuel
- GIGABYTE MAYA II R9700 Pro.
- Le tranchant sur la GIGABYTE MAYA II R9700 Pro.
- Comment obtenir un parfait accélérateur graphique.
- GIGABYTE MAYA II est à l'origine d'une révolution visuelle.
- Le profil du chipset ATI RADEON 9700 Pro.

GIGABYTE TECHNOLOGY

www.gigabyte.com.tw

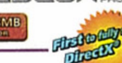




R9700 Pro







- ATi RADEON 9700 PRO
- Interface Super Bande Passante AGP 8X
- Compatible DirectX® 9.0 en avant-première
- Architecture du pipeline à 8-pixel
- Nouvelle Interface mémoire à 256-bit
- Technologie pixel shaders pour accélérer l'affichage vidéo
- 128 Mo de mémoir DDR
- Supporte DVI-I et TV-Out



ATi RADEON 9000 PRO





R9000 Pro

- ATi RADEON 9000 PRO 64 Mo DDR ADRAM
- Processeur et mémoire cadencés à 275 MHz
- SMARTSHADER™ compatible DirectX® 8.1
- Anticrénelage 3D avec ATi SMOOTHVISION™
- Mode Multi-écran avec HYDRAVISION™
- Suite de logiciel ATi CATALYST™
- Supporte DVI-I et TV-Out



ATi RADEON 9000





R9000

- ATi RADEON 9000 64 Mo DDR ADRAM
- SMARTSHADER™ compatible DirectX® 8.1
- Anticrénelage 3D avec ATi SMOOTHVISION™
- Mode Multi-écran avec HYDRAVISION™
- Suite de logiciel ATi CATALYST™
- Supporte TV-Out



Pour plus d'informations, n'hésitez à contacter notre distributeur :

Le Choix des Editeurs
à travers le monde





TÉL. : 01 41 47 67 67
FAX : 01 47 94 34 70

www.morextech.com
E-mail : info@morextech.com

* Ces réglages de vitesses ne sont pas garanties par GIGAGYTE.
- Photos et spécifications sont susceptibles de modifications sans préavis
- Touts les logos et marques cités sont propriété de leurs détendeurs respectives
- L'overclocking est au risque de l'utilisateur, Giga-byte Technology ne pourra être tenu responsable des dommages ou d'instabilité des processeurs, cartes mères ou autre composants.

Upgrade Your Life™ www.gigabyte.com.tw





FORT DE L'EXPÉRIENCE ACQUISE SUR TENNIS MASTERS SERIES, MICROÏDS TABLE SUR UNE NOUVELLE RÉUSSITE AVEC TENNIS MASTERS SERIES 2003.



En mode Carrière, on crée un personnage un peu comme on crée un héros de jeu de rôle.

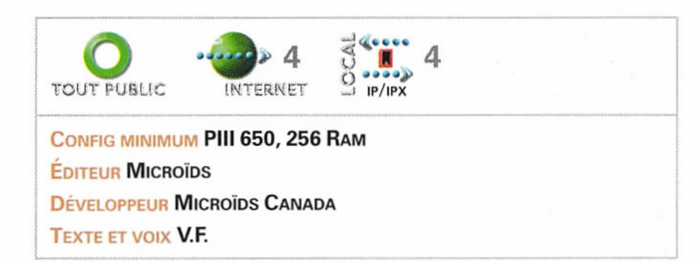




Cela étant, faire mieux que le précédent volet n'est pas chose facile. Pour ceux qui ont la mémoire courte, Tennis Masters Series était bien plus qu'un simple jeu de tennis. Il s'écartait très volontairement des chemins de l'arcade, brillamment exploités par les Virtua Tennis un et deux. Tennis Masters Series se présentait comme un simulateur, au même titre qu'un simulateur d'avions ou de voile. La couleur était donc annoncée, et il fallait s'attendre à une tout autre sorte d'amusement de la part de ce produit.

Tennis Masters Series 2003

TRÈS GRAND PING-PONG



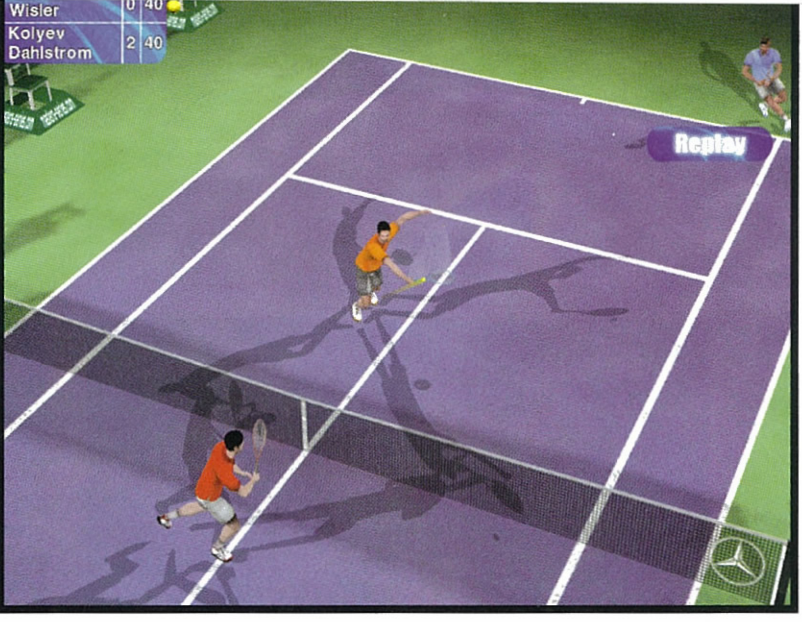


La skin par défaut ressemble à Patrick Juvet à l'époque où il n'était pas beau, mais néanmoins célèbre.

La loi des séries

Les meilleures recettes du premier jeu ont donc été largement reprises. Le moteur physique reste le même, et nous enchante toujours autant grâce aux nombreuses possibilités et à la grande souplesse offertes par le gameplay. On retrouve ainsi des modes de jeu connus, comme les Exhibitions, les Matchs en double et les Tournois officiels FTP. Les angles des caméras sont quasiment identiques, à peine plus larges pour les vues globales du cours, et plus serrés pour la vue suivant le joueur. Enfin, les joueurs ont toujours le même type de comportement, les chutes étant toujours aussi réussies. Petite nouveauté toutefois, la vitesse de l'ensemble a été un chouïa accélérée, mais l'aspect simulation n'en souffre aucunement. Les matchs sont toujours aussi agréables à jouer, et l'I.A. des adversaires a été améliorée. Il n'est pas rare de voir le niveau de l'ordinateur s'ajuster au score et aux stratégies du joueur, histoire de lui rendre soit la victoire plus difficile, soit sa défaite moins amère. Le gameplay a de même été enrichi. Pour commencer, la gestion du service se fait à travers une jauge bien pensée, gérant à elle seule la puissance du coup en fonction de la difficulté de celui-ci. En gros, plus le coup sera fort, moins il sera aisé de mettre la balle juste. D'autre part, Tennis Master Series 2003 bénéficie désormais d'un mode Carrière. Contrairement à la première version du jeu, on peut cette fois-ci créer un joueur du nom de son choix. On peut alors attribuer des points de compétence dans diverses caractéristiques (Service, Volée, Coup

Droit, Endurance, Engueulade d'arbitre, ou encore Assassinat de l'adversaire à coups de raquette faiseuse de frites… Non, les deux derniers, c'est une blague). Il va sans dire que, au fil des victoires amassées pendant un tournoi, on gagnera d'autres points d'expérience afin de rendre son personnage plus puissant… Incroyable, c'est un jeu de tennis, et j'ai l'impression d'écrire le test d'un jeu de rôle.



Les matchs en double sont toujours aussi hystériques.

Tennis Masters Series 1.5

Ces trouvailles ont beau avoir rendu le jeu plus intéressant, il n'en demeure pas moins que certains défauts sont toujours présents. Quand on sait que ces défauts sont, en gros, les mêmes que ceux de la première version, on est tenté de dire que la vie est mal faite. Les oreilles, jusqu'à présent, ça sert à écouter, même lorsque que les propriétaires des dites oreilles sont au Canada. Ainsi, Tennis Masters Series craint toujours autant au niveau de son design. Certes, les joueurs sont un peu mieux faits. Ils semblent moins coincés, mais sont encore un peu crispés. Ils gardent aussi une certaine raideur dans les épaules, les faisant ressembler davantage à des Action Joe (Action Man, pour la jeune génération), qu'à des êtres humains. Aucun nouveau coup, sans rentrer dans un délire arcadeux, ne fait son apparition. Impossible d'exécuter le fameux coup bas entre les jambes que Yannick Noah a su immortaliser. Toujours en matière de design, la couleur des cours en terre battue est un peu « douteuse ». Certes, la licence FTP exige un certain respect du rendu, mais l'éclairage de la terre rouge saturée est suffisamment foireux pour qu'on se nique les yeux au bout d'un quart d'heure de jeu. D'autres reproches concernent le son. Les acclamations du public font penser à un pauvre « copié-collé » d'une bande son enregistrée au milieu d'une foule ne sachant applaudir que d'une seule manière, et les joueurs sont très tristement muets, même dans l'effort. Enfin, la modélisation du public est juste nulle à c… C'est d'autant plus dommage que, je me répète, les qualités du gameplay sont bien présentes. À l'avenir, et sans animosité de ma part, il faudrait que Microïds accorde plus d'importance au design et à l'habillage. À plus forte raison lorsque le produit est un jeu de sport. Ce genre de détail peut paraître purement cosmétique, mais il est suffisant pour faire la différence entre un bon jeu et un excellent jeu.



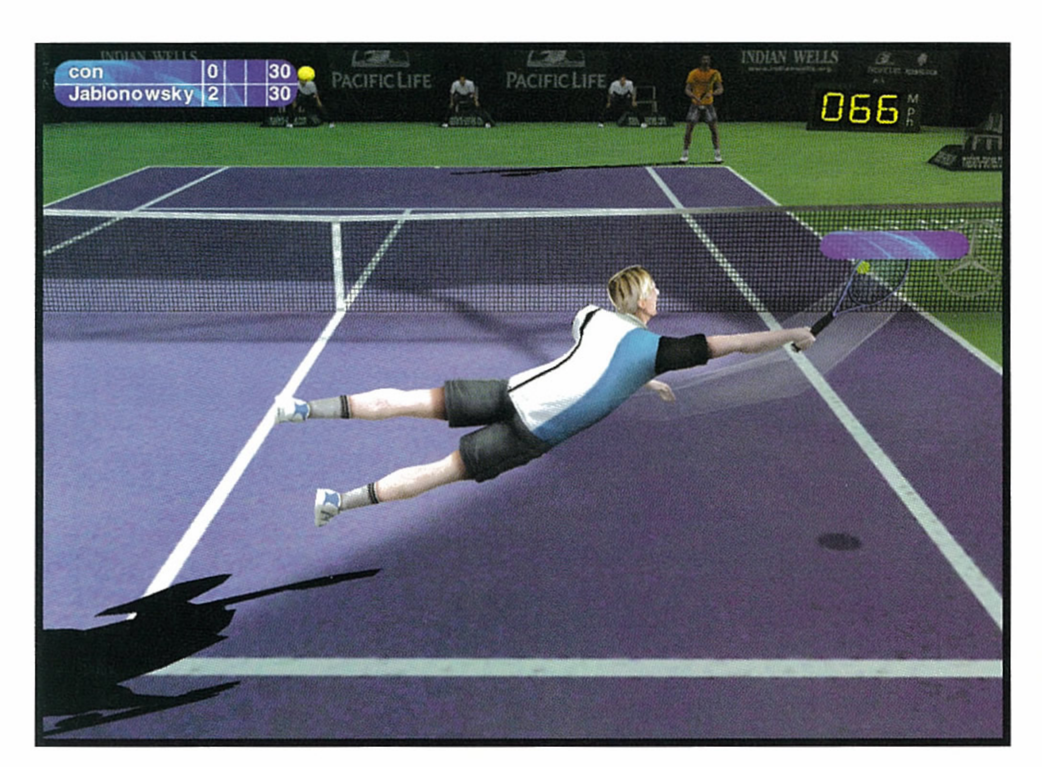
Pete Boule

Un peu de technique

Tennis Masters Series 2003 est un peu plus exigeant que son prédécesseur. Certes, pas de beaucoup, mais le fait d'accélérer sensiblement la vitesse de jeu fait travailler un peu plus la bécane, et d'autant plus lorsque les matchs se déroulent sur terre battue ; rapport aux nombreuses traces de pas que les joueurs laissent derrière eux. Pour un PIII 650, 256 Ram muni d'une GeForce2 MX, il vaut mieux se contenter de faire tourner l'ensemble en 800x600. À part ça, on ne peut pas dépasser le 1280x920, mais vu le type de jeu, ce n'est pas trop grave.



On bénéficie toujours des angles particuliers de caméra présents dans le premier Tennis Masters Series.



En Deux Mots

Tennis Masters Series 2003 est bien sous tous rapports. Certes, on ne peut être que frustré de voir aussi peu d'efforts déployés d'une version à une autre en matière de design. Cependant, le gameplay, tout comme le moteur physique, rattrapent le tout. Prochaine étape : rendre l'ensemble beau à l'œil et excitant à l'oreille.

- \+ Le moteur physique
- \+ Le mode Carrière
- − Le design négligé

7 TECHNIQUE

4 ARTISTIQUE



7 INTÉRÊT




TOUT PUBLIC


4
INTERNET


LOCAL 4
IP/IPX

CONFIG MINIMUM **PIII 700, 128 Mo, carte 3D 32 Mo**
ÉDITEUR **Electronic Arts** DÉVELOPPEUR **EA Sports États-Unis**
TEXTE ET VOIX **V.O. sur la version testée**

« ACKBOO IMPOSE SA PUISSANCE PHYSIQUE DANS LA RAQUETTE EN RÉCUPÉRANT CE REBOND FACE À SHAQUILLE O'NEAL. IL REMONTE LE TERRAIN À LA VITESSE DE L'ÉCLAIR ! MON DIEU QUELLE GRÂCE ! EST-CE UN HOMME OU UN FÉLIN ? IL EST À 6 M DU PANIER, DÉMARRAGE CROISÉ, IL PREND DE VITESSE KOBE BRYANT, FEINTE DE PASSE, IL JOUE SUR SON PIED DE PIVOT ET… OH LÀ LÀ ! IL VIENT D'ÉCRASER UN DUNK DE FOLIE EN PASSANT PAR-DESSUS TROIS DÉFENSEURS ! C'EST DÉCIDÉMENT LE PLUS GRAND JOUEUR DE TOUS LES TEMPS, MALGRÉ SES 20 KILOS DE SURCHARGE PONDÉRALE ! » AH PURÉE, ÇA FAIT DU BIEN DE SE TOUCHER DE TEMPS EN TEMPS.

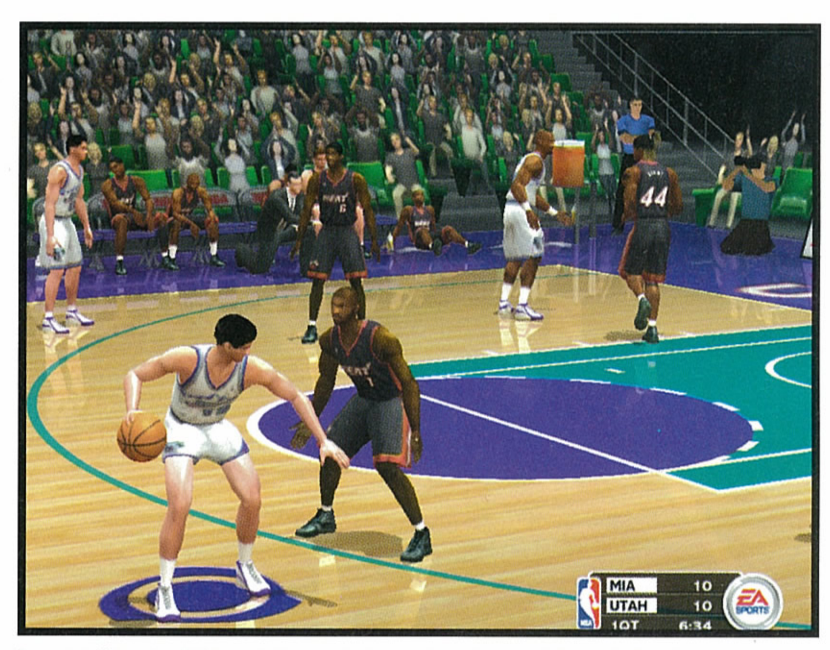
NBA Live 2003

BASKET-BALL

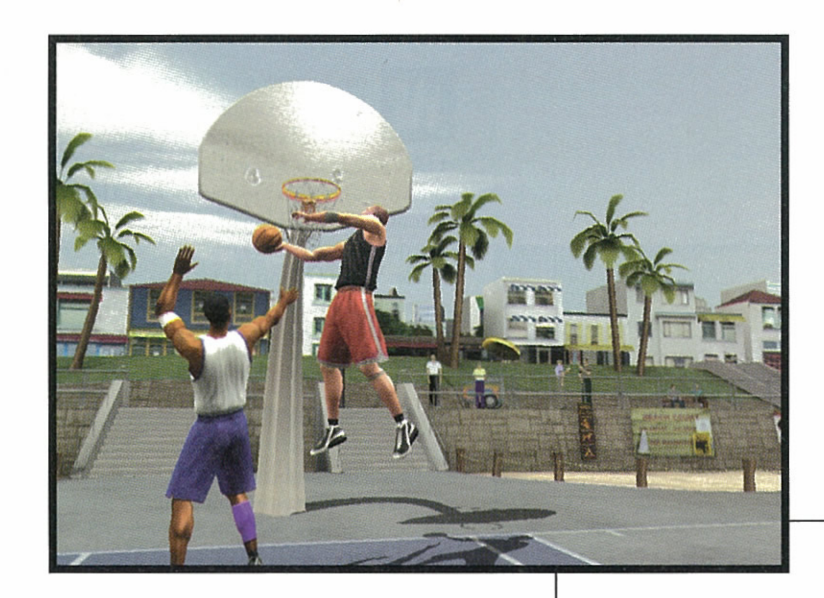

L'année dernière, Electronic Arts nous avait joyeusement craché au visage en refusant de sortir NBA Live 2002 sur PC. Il avait juste fallu se contenter d'une misérable mise à jour de NBA Live 2001, tandis que les consoleux se gaussaient avec une version toute neuve, encore plus belle, encore plus détaillée, encore plus riche, blablabla. Mais cette année, miracle, l'éditeur américain juge enfin nos machines dignes d'accueillir son nouveau jeu de basket, intitulé sans surprises NBA Live 2003. Si vous connaissez la qualité des autres titres de la marque (les NHL, les FIFA, les Madden NFL…), vous ne serez pas surpris d'apprendre que Electronic Arts nous a sorti là un produit très orienté arcade et proche de la perfection au niveau technique.

NBA Alive

NBA Live 2003 nous permet de jouer avec les 24 franchises NBA de la saison 2001-2002. Sont aussi disponibles les équipes des All Stars des années 50, 60, 70, 80 et 90, ce qui permettra à votre papy de rejouer avec Wilt Chamberlain ou Larry Bird. Les traditionnels modes de jeu sont présents : Match exhibition, Playoffs, Saison complète et Franchise, qui permet de suivre la même équipe durant plusieurs années, en gérant les drafts (recrutement de débutants à l'intersaison), les transferts, les départs des joueurs âgés, etc. Il y a même un mode Un Contre Un assez sympa qui permet d'envoyer deux stars de la NBA se mesurer sur un playground au bord de la plage. Comme d'habitude, ce NBA Live 2003 n'est pas vraiment une simulation,



Les contrôles s'enrichissent d'un mode Freestyle qui permet de contrôler plus précisément la balle dans la main du joueur, pour par exemple faire des feintes. C'est assez dur à utiliser, d'autant qu'il faut obligatoirement avoir un contrôleur type PS2, avec un pad analogique.

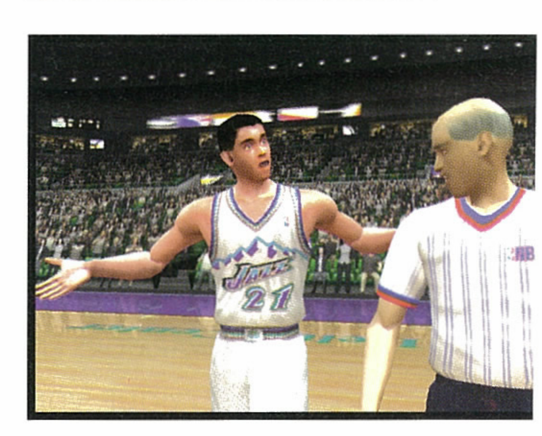


Les joueurs stars disposent d'animations spéciales, des « signature moves » spécifiques qui reprennent leurs dunks ou leurs dribbles les plus célèbres.

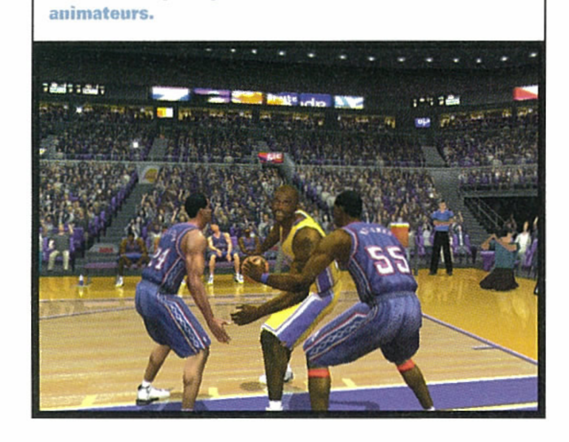
le gameplay est plutôt arcade bien qu'il soit possible de jouer un peu finement en appelant des tactiques. Dans les options, vous trouverez des réglages « Simulation » qui rendent l'arbitrage un peu plus sévère, mais ça ne changera pas vraiment le rythme du jeu, complètement délirant par rapport à la réalité. Quelques nouveautés font leur apparition, la plus flagrante étant la nouvelle gestion des contres. Très difficile à faire dans NBA Live 2001, ils s'enchaînent ici toutes les trente secondes. À l'instar de NHL Hockey, un petit icone s'affiche en bas de chaque joueur pour indiquer sa spécialité, et lorsqu'on tombe sur un champion du contre, le match peut tourner au festival de « bash ». La gestion des rebonds a aussi été affinée, la balle a désormais des trajectoires plus réalistes en sortant du cercle et les rebonds offensifs semblent un peu plus faciles à choper. On notera aussi l'amélioration du jeu dos au panier (avec des joueurs mastodontes comme Shaq, c'est un régal) et la possibilité de provoquer des passages en force.

Un peu de technique

Tester ce jeu sur un 2,4 GHz, 512 Mo et GeForce4 Ti4400 a été un véritable plaisir. Sur une telle bécane, le jeu tourne parfaitement en 1024x768, 32 bits et tous les taquets à fond. C'est comme à la télé, avec une résolution plus fine, un bonheur. En descendant graduellement les détails, vous pourrez arriver à y jouer sur une machine de 1 GHz et GeForce2, mais très franchement, ce serait du gâchis que de faire tourner ce jeu magnifique sur une config moins puissante. Si vous voulez malgré tout tenter le coup, sachez que NBA Live 2003 peut, selon l'éditeur, se lancer sur un PII 300, 64 Mo avec une carte 3D 16 Mo, et la configuration recommandée est un PIII 700, 128 Mo et carte 3D 32 Mo...



Le jeu passe automatiquement le ralenti de certaines actions afin qu'on puisse admirer le travail des animateurs.



EA Sports Touch

Mis à part ces petites évolutions du gameplay, ce nouveau NBA Live s'offre bien entendu un lifting technique de premier plan. C'est devenu un standard chez EA Sports, le jeu est une réussite totale au niveau graphique, sûrement l'un des plus beaux jeux à l'heure actuelle. Le parquet reflète l'environnement en temps réel, les joueurs sont si finement modélisés qu'ils se reconnaissent au premier coup d'œil, et les animations sont tout simplement incroyables. Cette fois-ci, au lieu d'utiliser un seul basketteur en Motion Capture, ils numérisent les actions de deux, trois ou quatre bonshommes en même temps afin que les animations s'imbriquent parfaitement les unes dans les autres. Le résultat est simplement exceptionnel, sur les contres, les feintes, les dunks... Même les animations des arbitres ou du coach sur le banc, lors des cutscenes qui ponctuent les matchs, sont parfaites. Deux petits bémols à noter malgré tout : les joueurs donnent encore un peu l'impression de « glisser » sur le parquet, et la foule reste en 2D, ce qui fait un peu tache à côté des dix basketteurs bourrés de polygones sur le terrain. Mais ce n'est vraiment pas grand-chose face à la qualité générale de ce produit, qui devrait ravir les amateurs de basket cherchant un jeu rapide, facile à jouer et défoulant. En revanche, pour ceux qui veulent une simulation pointue, il faudra peut-être attendre NBA 2K3 de Sega qui devrait sortir prochainement sur console, et qui s'annonce d'après la rumeur comme le Pro Evolution Soccer du Basket-Ball.

ackboo



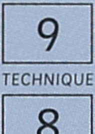
Bizarrement, les caméras latérales ne sont pas très jouables, la vue la plus pratique se révèle être dans la longueur du terrain, avec un zoom au minimum.

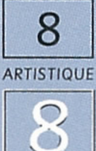
En Deux Mots

NBA LIVE 2003 EST UN JEU SPLENDIDE NANTI D'UN GAMEPLAY ARCADE PARFAITEMENT MAÎTRISÉ. PAS LA PEINE DE CHERCHER AILLEURS, IL N'EXISTE PAS DE MEILLEUR JEU DE BASKET SUR PC.

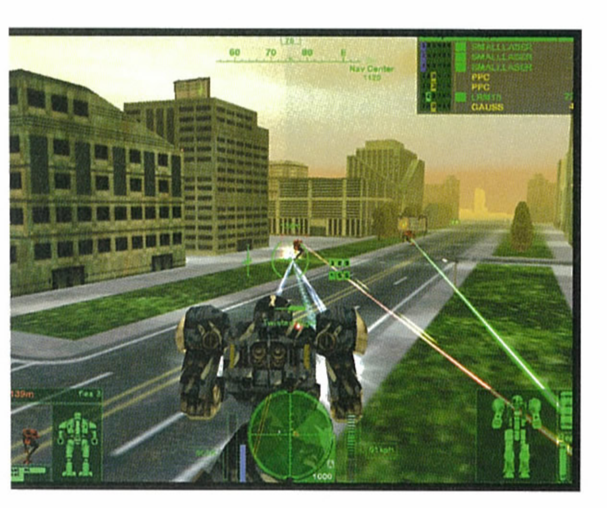
- + La modélisation et l'animation des joueurs
- + Contrôles bien étudiés, prise en main facile
- − La foule en 2D, ça fait tache
- − On a parfois l'impression que les joueurs patinent sur le parquet

9
TECHNIQUE


8
ARTISTIQUE


8
INTÉRÊT

Nous sommes en 3064 et ça chauffe dans la galaxie. La guerre civile bat son plein entre la Fédération du Commonwealth et l'Alliance Lyran, à grand renfort de robots de combat, les terribles mechwarriors. Ça lasérise de partout et y a du boulon fondu collé au plafond. Dire que tout ça est dû à une sombre affaire de famille. Victor Davion, un fils de la haute, est parti en guerre contre sa sœur, Katrina Steiner, suite à l'assassinat de leur frère Arthur. Hum, on sait s'amuser en 3064.



Le retour des gros robots

On ne peut pas faire plus fleuve que la longue épopée des Mechwarriors. La série avait vu le jour entre les mimines d'Infocom dans les années 80, pour connaître son heure de gloire dans le giron d'Activision en 1995. Après être passée du côté de Microprose, la juteuse licence des gros robots du futur a finalement réintégré le blockhaus de FASA, créateur des jeux de plateau originaux. Mechwarrior 4 : Mercenaries devrait évoquer

Mechwarrior 4 : Mercenaries

COMBAT DE GROS ROBOTS

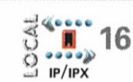
APRÈS QUELQUES MECHWARRIORS EN VUE ISOMÉTRIQUE, VOILÀ LE RETOUR DE LA RECETTE ORIGINALE, EN VUE INTERNE ET EN 3D. MAIS RETROUVE-T-ON LE PLAISIR D'ANTAN ?

de doux souvenirs chez les fans du genre. Effectivement, Mechwarrior 2 : Mercenaries (d'Activision) est l'un des meilleurs épisodes de la longue saga. Or Mechwarrior 4 : Mercenaries en reprend les principes de base. Le challenge qui nous est proposé est loin d'être inintéressant. Au lieu de s'enrôler dans une armée de métier, toute futuriste soit-elle, Mercenaries nous place dans la peau d'un... chef mercenaire. Une sorte de Han Solo qui offre ses services (et ceux de son escouade de mechs) au plus offrant. Une dizaine de systèmes planétaires à investir, une quarantaine de missions : voilà ce qui nous attend dans cet univers aux alliances troubles.
Le principe du mercenaire est simple. Plutôt que raquer sa race pour se payer du matériel – et ça coûte bonbon les pièces de rechange pour un mech de combat de 100 tonnes – il préfère se servir directement sur le champ de bataille, en récupérant pièces et armement sur les dépouilles fumantes de ses adversaires.
Il va sans dire que le mercenaire malin se gardera d'esquinter son outil de travail, histoire de limiter la facture au garage. Dans le même ordre d'idée, on pourra revendre les pièces en rab au marché libre




TOUT PUBLIC


16 INTERNET


LOCAL 16 IP/IPX

CONFIG MINIMUM PIII 500, 128 MO, CARTE 3D 16 MO
ÉDITEUR MICROSOFT DÉVELOPPEUR FASA STUDIO/CYBERLORE ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

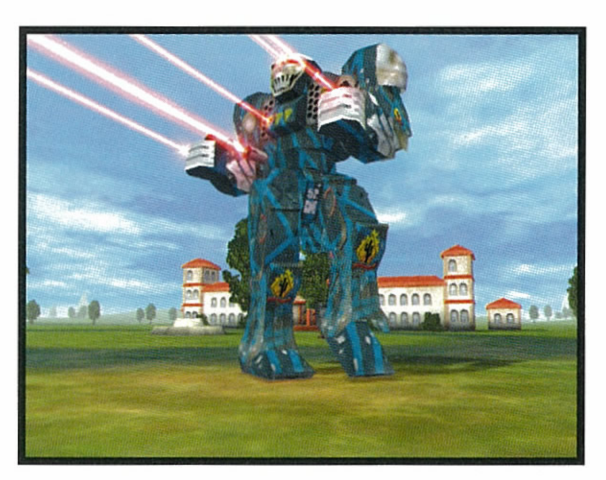
galactique, afin de mettre de côté un paquet de crédits stellaires, bien utiles pour embaucher des coéquipiers de valeur et payer les traites de l'usine de missiles. Oui, ça se passe dans l'avenir du futur, mais le capitalisme a encore de beaux restes.

Mech my day

Une des marques de fabrique de la série des Mechwarriors est sans conteste la customisation. FASA Studio s'est bien gardé de nous priver de cette sympathique option pour ce nouvel opus. On ira donc faire un tour dans le laboratoire, pour se tailler une machine de combat sur mesure, en assemblant blindages, jets, dissipateurs thermiques et armes lourdes sur des châssis standard. Il y a pléthore de choix (36 châssis de base), du mech rapide et agile de classe « Flea » au gros mastodonte lent mais lourdement blindé, type « Fafnir ». Les artistes des champs de bataille pourront même se lâcher en choisissant diverses peintures pour décorer leurs robots de combat. C'est important le look, coco.
Depuis des lustres, les Mechwarriors sont réputés comme des softs difficiles à prendre en main compte tenu du nombre obscène de touches à mémoriser pour simplement enclencher la clim dans le cockpit. Ben c'est un peu normal, les p'tits gars. C'est censé être de la simulation pure et dure, pas un soft de pétanque. Le principe le plus rebutant, mais le plus important pour comprendre comment manœuvrer son Goldorak, c'est le torse mobile. Autrement dit : comment se déplacer latéralement pour éviter les tirs de barrage tout en envoyant des chapelets de missiles dans les fesses de l'ennemi. Ah là là, je me souviens de l'époque lointaine où on y jouait au clavier. On s'y collait à quatre mains, avec un pote, pour essayer de survivre dans la jungle des touches. Aujourd'hui avec nos joysticks à 30 boutons, molette de gaz et palonnier, c'est juste beaucoup plus facile. Histoire de nous faciliter la prise en main, M4M est doté d'un tutorial. Sous l'œil attendri d'un vétéran, on apprendra les rudiments du pilotage. Bien pratique. Parmi les principes de base de l'apprenti robot de cuisine, on trouve la notion « d'extinction thermale ». Si vous utilisez vos armes en continu, la température de votre mech se mettra à grimper de façon vertigineuse (tiens, ça me rappelle une histoire avec un processeur AMD... nan, je déconne). Pour éviter l'explosion, les mechs sont dotés d'un dispositif de protection qui consiste ni plus ni moins en une extinction automatique de l'engin pendant quelques secondes. Autrement dit, largement le temps pour se faire atomiser par les robots adverses. Le mercenaire avisé prendra donc soin de ne pas passer dans le rouge. Ou bien, s'il a les nerfs solides, il pourra commuter l'extinction thermale en manuel. Le petit tas de cendres là-bas ? Hum, ce sont juste les restes d'un mec qui s'est raté. Dans les antiques Mechwarriors, on devait tenir compte de la température de surface d'une planète pour jouer plus ou moins avec l'inertie thermique. Dans M4M, on aura quand même la possibilité de se tenir bien au frais, le cul dans l'eau d'un lac ou d'une rivière, histoire d'améliorer la dissipation de chaleur. Ou même envoyer une dose de rafraîchisseur express. Ah ben, je vous avais prévenu, c'est technique le pilotage de mechs.

Au fur et à mesure de la campagne, on embauche de nouveaux pilotes. Oui, ils les recrutent dans des agences de mannequins.

Mercenaries nous place dans la peau d'un... chef mercenaire.



Self made Mech

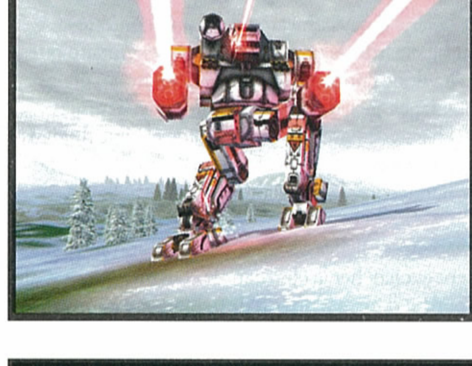
Les décors des missions de M4M sont variés. On ira crapahuter dans des déserts, des jungles, des forêts de sapins, des villes aussi, que ce soit de jour ou de nuit. FASA a conservé le moteur 3D développé pour le volet précédent, il y a quelque temps déjà. Avantage : ça tourne rudement bien sur nos configs actuelles. Revers de la médaille : ce n'est pas ce qu'on fait de plus beau, notamment au niveau des textures



Certains mechs sont équipés de jump jets.

et de la végétation. Côté objectifs de mission, c'est tout aussi fourni : escorte, reconnaissance, attaque ou défense de bases… le truc habituel quoi. Comme on se bat en escouade, il est bien évidemment possible de passer des ordres à ses ailiers : attaquer une cible, défendre un objectif, regroupement et même éteindre le mech ou aller se réparer à une base. C'est plutôt agréable de se sentir aux commandes d'une équipe de destructeurs du dimanche. D'autant plus qu'avec M4M, on peut contrôler une deuxième escouade, ce qui porte à 8 le nombre de mechs en goguette. Presque une équipe de foot.

M4M est très fidèle à l'univers de référence (FASA oblige) et la prise en main est bien plus rapide que dans ses prédécesseurs. Et pourtant, je n'ai pas retrouvé avec ce volet les sensations magiques des vieux Mechwarriors (le 2 et le 3). Pour vous dire, on a l'impression d'être propulsé dans un jeu d'arcade. Bien sûr, il est hors de question de progresser bien loin dans la campagne sans savoir composer correctement son escouade de costauds inoxydables. Bien sûr aussi, les ingrédients-clés sont toujours présents : senseurs, extinction du mech pour passer inaperçu… Mais pourtant, le tempo des combats est trop frénétique pour avoir le temps



La tactique qui faisait fureur était celle de l'unijambiste farceur.



Un peu de technique

Du fait de son moteur 3D vieillissant, Mechwarrior 4 : Mercenaries se contente d'une config moyenne. Sur la machine de test (Athlon XP 1800+, 256 Mo Ram, GeForce3 Ti200), ça tournait sans problèmes avec toutes les options à fond en 1280x1024, voire au-dessus. Ça tournait même presque trop vite. Côté ambiance sonore, c'est correct sans être dément, surtout après avoir entendu les effets doppler sur les explosions dans Battlefield 1942. Et puis où est passée la voix d'hôtesse de l'air de Mechwarrior 2 ? Un joystick est chaudement recommandé pour maîtriser l'interface touffue.

Entre chaque mission, un petit tour par le laboratoire pour customiser son robot de combat.



d'échafauder des manœuvres subtiles. On locke la cible et on tire. À l'époque de Mechwarrior 2, on s'approchait de très loin de son adversaire, hors de portée de ses senseurs. On enclenchait le zoom pour viser très précisément les sous-parties de l'engin ennemi. Au lieu de combattre comme un gros bourrin en explosant ses victimes, on prenait soin d'abîmer au minimum ses proies, pour récupérer un max de matériel. La tactique qui faisait fureur était celle de l'unijambiste farceur. Elle consistait à opérer de manière chirurgicale en dégommant juste une patte d'un mech adverse, afin de l'immobiliser sans tout ruiner au passage. Cette tactique de fourbes s'est transmise de père en fils pendant dix générations. Dans M4M, c'est pas la peine d'y penser : les mechs se déplacent trop vite, la visée en zoom est imprécise dès qu'on bouge. Et puis, de toute façon, c'est râpé, le mech explose quand il perd une patte. Pff… Bref, M4M n'est pas raté, c'est un bon soft de robots, mais pas le meilleur de la série.

iansolo

En Deux Mots

FASA STUDIO NOUS PROPOSE DE JOUER LES MERCENAIRES DU FUTUR DANS LA DERNIÈRE VERSION DE SON SIMULATEUR DE GOLDORAKS. POUR TRIOMPHER, IL S'AGIRA D'ENGRANGER DU POGNON POUR SE PAYER ÉQUIPEMENTS ET PILOTES DE CHOIX. JUSTE DOMMAGE QUE LE GAMEPLAY FRÉNÉTIQUE NE PERMETTE PAS DE PROFITER COMPLÈTEMENT DES OPTIONS TACTIQUES.

- \+ Dans la peau d'un chef mercenaire
- \+ On gère équipements et pilotes
- \+ Fidélité à l'univers battletech
- \+ Tourne sur des configs moyennes
- − Gameplay trop frénétique
- − Moteur 3D plus trop au top (pas super-beau mais rapide)

Note	
7	TECHNIQUE
6	ARTISTIQUE
7	INTÉRÊT



Enjoy the silence.*

* Appréciez le silence.





Votre rêve se réalise enfin ! Les mini-PC SHUTTLE savent allier élégance et silence dans un minimum de place pour votre plus grand plaisir.

Que ce soit pour les processeurs AMD (modèle SS40) ou Intel (modèles SV25, SS50 et SS51G), votre barebone SHUTTLE saura vous offrir des performances égales aux PC traditionnels avec l'avantages d'être silencieux, esthétiquement parfait et surtout peu encombrant !

Ils sont tous équipés d'une carte graphique intégrée (modèle SS51G inclus également un port AGP), de connexions USB, Firewire, LAN, Son 5.1 (sauf SV25) et d'un boîtier en aluminium qui absorbe la chaleur des composants pour un système plus stable.

Tout comme un PC traditionnel, vous pouvez l'upgrader et ainsi faire de votre barebone SHUTTLE le PC de vos rêves.



XPC

Small Form Factor Barebone

DISTRIBUÉ PAR

MOREX TECHNOLOGIES FRANCE S.A

OFFRES RÉSERVÉES AUX REVENDEURS

TÉL. : 01 41 47 67 67 - FAX : 01 47 94 34 70 - www.morextech.com

Haegemonia : Legions of Iron

CONQUÊTE SPATIALE/STRATÉGIE GESTION TEMPS RÉEL

DANS L'ASSPACE…
IL Y A DES MACHINES !
DANS L'ASSPACE…
LA GUERRE EST SUBLIME !
DANS L'ASSPACE…
ON EST À SANG ET À FEU !
DANS L'ASSPACE…
ON S'EMMERDE UN PEU…

Ils nous ont bien bluffés avec leurs screenshots. On s'imaginait déjà planer des centaines d'heures en apesanteur, construire des vaisseaux colonisateurs, découvrir de nouveaux systèmes solaires, de nouvelles formes de vie. Découvrir le saut hyperespace et plonger dans l'inconnu. Adieu vieux système solaire. Adieu les impôts, adieu la sale gueule de ma concierge raciste. Je suis tout seul dans le ventre du néant. J'envoie mes sondes explorer les limites de ce nouvel infini… oups… des vaisseaux inconnus. Oups… la sonde a disparu. Oups… ma base est attaquée… oups… pas si génial leur jeu…



Très beau mais un peu simpliste

Pas de doutes, je suis déçu. Le jeu n'est pas mauvais, mais il est loin d'être à la hauteur de ce que son graphisme laissait espérer. Le tutorial est long, mou, et il ne nous apprend pas grand-chose. On se cale sur son rythme. On se dit que le jeu sera très long lui aussi, et il l'est… mais souvent pour pas grand-chose. On rencontre les figures importantes de la campagne. C'est très bavard. Ça discute, ça discute. Le héros est psychorigide et unidimensionnel. Il débite ses platitudes avec un air sévère ; aucun humour et un Q.I. bas de gamme… c'est d'autant plus énervant qu'il parle en votre nom. Les enjeux politico-galactiques sont ainsi décidés au cours de débats du niveau « mon père, il est pompier et il va te casser la gueule à la sortie ». Les premiers combats sont l'occasion de découvrir que les menus, aussi magnifiques soient-ils, ne sont pas parfaitement ergonomiques. La gestion des déplacements dans la troisième dimension est carrément du domaine de la blague. Heureusement, elle est complètement inutile : on fait aussi bien de ne pas tenir compte de la profondeur et de se déplacer simplement dans deux dimensions. Le tutorial tisse un début d'histoire assez classique : la colonie martienne a fait sécession avec l'empire terrestre, il faut les attaquer. Mais aussitôt, la guerre se finit comme



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM **PIII 500, 128 MO RAM**
ÉDITEUR **WANADOO EDITION**
DÉVELOPPEUR **DIGITAL REALITY HONGRIE**
TEXTE **V.F.** VOIX **V.F.**



La panoplie d'effets graphiques est époustouflante. Une vraie démonstration de force. Ici une planète vient d'être terraformée.



Vaisseau minier. Bizarrement, quand l'astéroïde qu'il exploitait est épuisé, le vaisseau ne peut pas passer à un autre. Il devient inutile et il ne reste plus qu'à le supprimer. Pourquoi ne se détruit-il pas tout seul dans ce cas ? Pourquoi l'astéroïde reste-t-il affiché alors qu'il aurait été moins confus qu'il disparaisse (comme c'était le cas dans Homeword)… ce jeu n'a clairement pas été assez testé avant sa mise sur le marché.

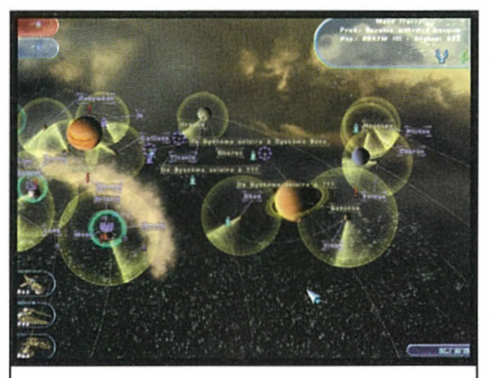




elle a commencé. Tout le monde se réconcilie, cette histoire est abandonnée là, dans l'indifférence la plus totale, et l'on passe à une autre. Un peu déstabilisé, on continue à coloniser d'autres systèmes solaires. De nouveaux ennemis font leur apparition : des pirates de l'espace. Ah ? Et ils sont très méchants eux aussi ? O.K., on va les tuer alors. Quelques scénarios plus loin, les pirates sont oubliés à leur tour. Une race de vilains extraterrestres fait son apparition.

Les limites vite atteintes de l'infini

Et l'on se retrouve à jongler entre quatre systèmes solaires à la fois, puis huit. On est un peu paumé, d'autant que le pathfinding ne nous aide pas beaucoup : les vaisseaux ne savent pas traverser tout seuls les points d'hyperespace qui permettent de sauter d'un système à un autre. Et petit à petit, les limites du jeu sont de plus en plus visibles, gênantes : le nombre de vaisseaux que l'on peut créer est bridé. Le prétexte est que votre grade détermine votre maximum de vaisseaux. C'est complètement absurde. Vous dirigez des systèmes solaires entiers, des dizaines de milliards d'habitants, des extraterrestres vous attaquent de toutes parts... mais non, vous ne pouvez pas fabriquer les vaisseaux qui vous font défaut simplement parce que vous n'avez pas le bon grade. Enfin bref. C'est une « astuce » fort lourdingue des game designers pour équilibrer tant bien que mal leur campagne. L'effet est surtout d'étirer terriblement les parties en longueur. Idem pour la recherche technologique : un certain nombre de points nous sont attribués en début de scénario, nous frustrant ainsi du plaisir d'équilibrer ses ressources entre production et recherche. Pourtant une petite échelle dans l'interface nous laissait espérer que c'était possible... mais non, on ne peut dépenser que les points attribués par le scénario. Mais le plus agaçant est certainement la manière dont les scénarii sont scriptés. Vous êtes en pleine partie et soudain... écran de fin « Vous avez perdu, vous n'avez pas obéi aux ordres. » Ah bon ? Qu'est-ce que j'ai raté ? Aucune autre forme d'explication. Alors il faut recommencer et recommencer. Recommencer jusqu'à comprendre par exemple que vous aviez dépensé tous vos points de recherche... alors que l'un des objectifs était de construire tel vaisseau qui demande telle technologie que vous ne pouviez plus chercher. Ainsi, si parfois le jeu vous prend pour un idiot, d'autres fois, il vous abandonne complètement paumé, sans le moindre indice pour vous accrocher. Et c'est certainement son plus gros défaut ; les scénarii sont incroyablement rigides.


La fort esthétique carte générale. Pour Melun, prendre la N105.

Si vous ne suivez pas à la lettre et dans l'ordre les instructions qui vous sont données... la partie est perdue et il faut recommencer. C'est terriblement frustrant. Ça castre toutes les sensations de liberté : on ressent les limites du jeu, les ficelles sont bien trop apparentes.

Alors ?... jouable ou pas ?

Est-il possible de prendre du plaisir à jouer à Haegemonia malgré cette accumulation de défauts ? Oui, assurément. Cela tient pour beaucoup à la qualité du graphisme, mais aussi au style du jeu : la conquête spatiale, on s'y laisse facilement attraper. Mais ceux d'entre vous qui ont goûté aux délices que furent Space Ward Oh !, Empirium Galactica ou plus récemment Homeworld, risquent de tomber de haut ; n'espérez ni un gameplay bien ficelé, ni une intrigue captivante, ni un jeu parfaitement équilibré... Haegemonia est un peu cosmique, mais surtout très cosmétique.

monsieur pomme de terre

Un peu de technique

Ah ça ! Techniquement, rien à redire. Leur moteur graphique est une petite merveille. Le rendu reste impressionnant sur de petites configurations (Pentium III + carte graphique de seconde génération). Il faudra cependant passer en 800x600. En revanche, il y a d'étonnantes lacunes dans le pathfinding et l'I.A.

Haegemonia est un peu cosmique, mais surtout très cosmétique.


Défenses planétaires. Quatre types d'armes sont proposés pour les vaisseaux et les planètes : ioniques, quantiques, protons et missiles. La différence entre elles est assez fumeuse.

En Deux Mots

NOUS ATTENDIONS BEAUCOUP DE CE JEU AU GRAPHISME BLUFFANT... BEAUCOUP TROP. SES PLUS GROS DÉFAUTS RÉSIDENT DANS LA MANIÈRE TRÈS RIGIDE DONT LES SCÉNARII SONT SCRIPTÉS. LE GAMEPLAY EST LOIN D'ÊTRE CORRECTEMENT FICELÉ ET L'INTERFACE PRÉSENTE QUELQUES LACUNES. RESTE UN JEU QUI, PARFOIS, PEUT S'AVÉRER MALGRÉ TOUT CAPTIVANT. LE GRAPHISME Y EST POUR BEAUCOUP, LE THÈME FAIT LE RESTE.

+ Graphisme bluffant
+ Enfin un nouveau jeu de conquête spatiale !
− Scénarii ratés : histoire inepte et scripts rigides
− L'interface présente des lacunes

7 TECHNIQUE



9 ARTISTIQUE

6 INTÉRÊT



JE FINIS À PEINE LA SOLUCE D'HITMAN 2 QUE J'ENCHAÎNE SUR RALLISPORT CHALLENGE. ET BIEN QU'ÉTANT SUR LES JANTES, ÇA FAIT DU BIEN DE CHANGER UN PEU DE CRÉMERIE. C'EST VRAI QU'AU PREMIER ABORD, ON EST AGRÉABLEMENT SURPRIS PAR LA BEAUTÉ DES VOITURES ET DES DÉCORS, ET ON POURRAIT PENSER QUE SI LE RESTE SUIT, ÇA VA DÉCHIRER VELU... PAS SÛR.

RalliSport Challenge

COURSE AUTOMOBILE

J'enfourne les trois CD pour installer le jeu et j'vais tranquillement me chercher un café histoire de me réveiller. Je regarde ensuite le volant qui se trouve au-dessus de l'armoire et j'me dis que c'est peut-être mieux de commencer à y jouer au clavier. D'une part parce qu'il faut bien le tester comme ça, et d'autre part parce que j'ai carrément pas la force d'installer tout le matos (ndlr : quelle feignasse).
Je commence à farfouiller dans les menus qui me gênent un peu, car je les trouve un peu fouillis et pas très pratiques. Au premier abord, ça a l'air d'être chaud bouillant, un peu comme dans le fromage du fromage de Boubou (ndlr : la décence nous interdit de passer le texte de cet idiot de Ta Race dans son intégralité. Nous avons donc remplacé tous les termes « hot » par fromage, comme d'habitude...) Je jette maintenant un coup d'œil sur les voitures qui sont magnifiques et qui brillent de mille feux, mais comme on peut s'en douter, elles ne sont pas toutes disponibles et il va falloir les débloquer au fil des courses. Je décide donc de prendre la mythique Subaru Impreza WRX et de me lancer dans le mode Carrière. Après une prise en main rapide, je commence vraiment à apprécier le comportement de la voiture, non pas qu'il soit extraordinaire, mais on n'a pas de mauvaises surprises. Il faut cependant s'habituer à chaque voiture, car chacune possède des réactions qui lui sont propres. Il est préférable, avant de commencer le mode Carrière, de tester toutes les voitures disponibles afin de choisir celle



CONFIG MINIMUM STATION CRAY (D'APRÈS CE NAZE DE MIKA) ÉDITEUR MICROSOFT DÉVELOPPEUR DIGITALL ILLUSIONS TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS TESTÉ EN ANGLAIS

Vous aurez largement de quoi faire avec toutes les courses en présence.





La glace est particulièrement bien rendue à l'écran et surprendra les plus blasés.

Si vous avez trop chaud, vous pourrez toujours casser les vitres pour avoir de l'air.

Un peu de technique

RalliSport Challenge est un poil gourmand, et il vous faudra une très bonne config pour arriver à en tirer toute la quintessence. Malgré quelques rares saccades, le moteur demeure rapide et offre une bonne sensation de vitesse. Côté sonore, il n'y a pas grand-chose à dire, si ce n'est que vous allez rapidement couper la musique pour vous concentrer sur le bruit du moteur, pas trop mal restitué.

Les amateurs de Quake seront déçus car on ne peut pas shooter les spectateurs.

qui vous convient le mieux. Une fois que vous aurez choisi votre voiture, vous pourrez entamer le mode Carrière, ce qui vous permettra de débloquer des véhicules ainsi que des circuits. Les premières épreuves ne sont pas très difficiles, et vous ne devriez pas avoir trop de difficultés à en venir à bout. Dans la seconde vague de circuits débloqués, vous aurez déjà un peu plus de mal à gagner les courses, et il vous faudra clairement affiner votre pilotage. Vous pouvez toutefois essayer d'améliorer l'efficacité de votre voiture en tapant dans les réglages, mais ces derniers n'apportent rien de flagrant, et il est préférable de rester sur les réglages d'origine.

Un jeu très arcade, voire trop...

On n'est clairement pas dans le domaine de la simulation, et RalliSport Challenge est résolument tourné vers l'arcade. Trop à mon goût. Le fait que la mécanique ne soit pas affectée par les accidents et les collisions en tout genre est un peu dommage, car cela aurait apporté un peu de piment. Un mode Simulation n'aurait pas été de trop, donnant plus de consistance au jeu. Car on a tendance à piloter sans se soucier de la mécanique et de l'état de la voiture, pourvu qu'on arrive dans les temps. Du coup, le gameplay en souffre. Même si ce dernier est tout à fait honorable, il n'est pas révolutionnaire pour autant, et on a du mal à se piquer au jeu. En ce qui concerne la conduite, c'est assez plaisant, et on éprouve de bonnes sensations de glisse grâce aux nombreux revêtements présents, notamment sur glace. Le petit plus du jeu réside dans les courses où vous serez face à trois adversaires. Ces épreuves ne sont pas très difficiles, mais elles sont sympathiques car elles vous permettront d'effectuer des dépassements d'anthologie (qu'il sera possible de revoir au ralenti). Vous pourrez revoir le film et utiliser les différents angles de caméra pour admirer vos exploits sous toutes les coutures. Côté circuit, vous ne serez pas déçu, puisqu'il y en a pour tous les goûts. Les circuits en Méditerranée sont splendides et bordés de ravins dans lesquels vous finirez sans doute. Les pistes africaines sont aussi belles que défoncées.

Les circuits en Méditerranée sont très techniques, et vous risquez de manger du muret.





Il est quand même préférable de ne pas se garer n'importe où.

En Deux Mots

RalliSport Challenge ne va pas révolutionner la catégorie, mais il faut bien avouer qu'il est quand même diablement beau. Pour s'en convaincre, il suffit de mettre les détails au minimum dans un premier temps puis de les pousser à fond pour bien apprécier toutes les subtilités qui s'affichent à l'écran. Malgré une prise en main facile et des circuits magnifiques, on a un peu de mal à rester scotché sur l'écran. Le gameplay est sympathique mais manque manifestement de profondeur, même si nous sommes dans le domaine de l'arcade. On aurait aimé voir un jeu plus pointu et un poil plus hard.

- \+ Les voitures sont magnifiques
- \+ Les courses et les revêtements sont très variés
- \+ La prise en main est facile
- − Trop axé arcade
- − Un gameplay qui manque d'intérêt

7	Technique
7	Artistique
6	Intérêt

Une technique qui n'est pas sans failles

Le moteur 3D du jeu est relativement rapide, mais souffre parfois de ralentissements qui le pénalisent. Ces saccades sont désagréables lorsque vous négociez une épingle ou une courbe à grande vitesse. Ces ralentissements sont certes sporadiques, mais agacent un peu lorsqu'on dispose d'une bonne config. Les voitures, quant à elles, sont magnifiques, et j'aime particulièrement le reflet de lumière sur les vitres latérales. Mais ce genre de gourmandises est à réserver à ceux qui pourront pousser toutes les options graphiques à fond. Avec la config que m'a concoctée ce fromage de Caféïne, un Athlon XP 2100+ et une GeForce4 Ti 4400, on peut tout faire tourner à fond. Mais si vous avez une config un peu faiblarde, vous risquez d'être déçu car avec les détails au minimum, vous ne verrez pas les pilotes dans la voiture, pas de traces de pneus sur la route, pas d'ombre, pas de dégâts sur la voiture...
La misère. Un soft beau et sympa, mais sans plus.

Capt'ain Ta Race





Les phases de pilotage de l'île sont trop linéaires. Heureusement qu'en multi, on peut changer de direction.

COMME LE DISAIT IANSOLO LE MOIS DERNIER, ON PRÉFÉRAIT ATTENDRE UNE VERSION DÉFINITIVE DE PROJECT NOMADS POUR EN FAIRE LE TEST. ON S'EXCUSE DONC D'ÊTRE À LA BOURRE, MAIS AU MOINS, ON EST SÛR DE NE PAS AVOIR UNE MAUVAISE SURPRISE.



Project Nomads

ACTION / TACTIQUE

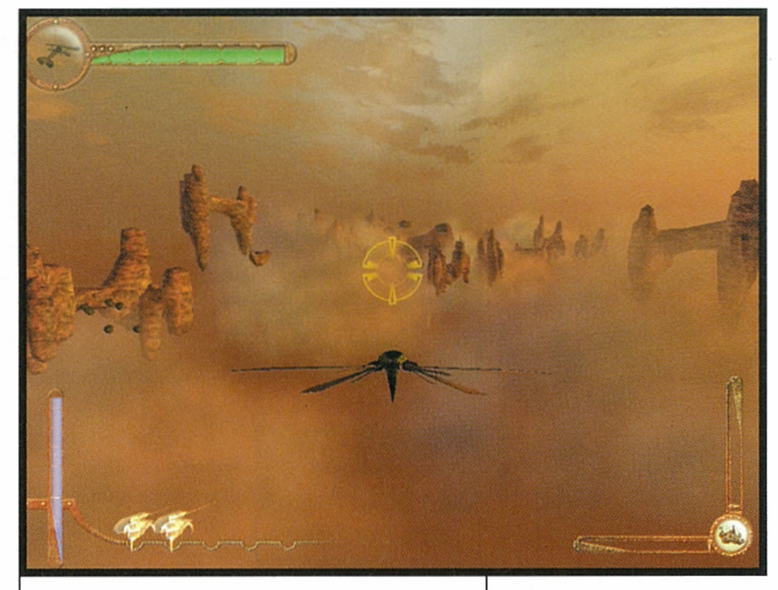
L'histoire de Project Nomads se déroule quelque part hors du temps. Loin dans l'Éther (ancien nom donné à l'espace, à l'époque où on n'avait pas encore découvert que l'espace, c'était plein de vide), la planète Aeres a été littéralement dévastée par des insectes géants, les Skrits. Il ne reste plus qu'un conglomérat d'îles flottant dans ce qui reste d'atmosphère. Les rares survivants s'organisent comme ils le peuvent, courant après les restes d'une civilisation brillante et utopique, proche de ce qu'aurait rêvé un Jules Verne.
Des peuplades se sont installées sur ces îlots et passent désormais leur temps à renforcer leurs défenses face aux Skrits grâce aux artefacts magiques qu'elles réussissent à exhumer des ruines de l'ancien monde. Ces artefacts donnent le pouvoir de piloter ces îles flottantes, d'exploiter les ressources naturelles, et de défendre les colonies humaines à travers l'installation de systèmes d'armes plus ou moins puissants. Le problème, c'est qu'un bon nombre d'individus souhaite prendre le contrôle de tous ces îlots. De fait, un pouvoir totalitaire s'est installé, celui des sentinelles. Cette bande est très bien organisée, dispose du dernier cri en technologie guerrière et n'hésite pas à rayer de la carte les îlots qui lui opposent la moindre résistance (qui refusent, par exemple, de lui donner des artefacts).
Le joueur incarne un Nomad. Ces hommes voyagent sur leur îlot, et consacrent leur temps à fortifier leur place en la transformant en forteresse volante. Tout ce qui les motive, c'est la découverte de nouveaux artefacts. Ainsi, le joueur doit affronter les Skrits et les Sentinelles, et autant vous dire qu'il va y avoir du sport.



CONFIG MINIMUM **PIII 750, 256 RAM**
ÉDITEUR **FOCUS**
DÉVELOPPEUR **RADON LABS ALLEMAGNE**
TEXTE **V.F.** VOIX **EN ANGLAIS**

Pour défendre sa personne, le joueur dispose de sorts de combat. Ce sont en fait des projectiles d'énergie. Leur nombre est limité, ce qui, devant les hordes de Skrits, peut s'avérer fatal.

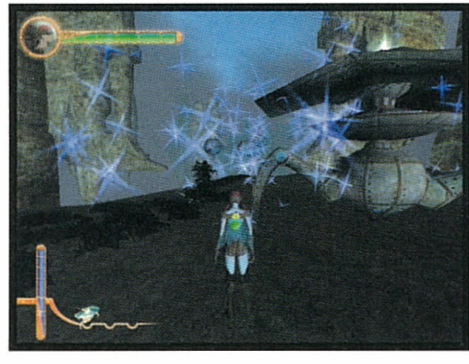




Lorsque le joueur possède un hangar, il peut contrôler un aéroplane sans pilote, ce qui lui permet de se défendre efficacement tout en allant en reconnaissance de loin en loin.

Libellules d'acier

Pour commencer, on a le choix entre trois personnages différents. Bien qu'ils possèdent des aptitudes très diverses, il est à noter que le scénario du jeu solo reste le même pour chacun des trois. Les seules différences résideront dans les façons de résoudre chacune des huit campagnes. D'un côté, on aura un personnage plus puissant, de l'autre, un plus agile plus dégourdi en matière de magie. Enfin, il existe un personnage polyvalent, offrant un bon équilibre entre les deux autres. On regrettera simplement que l'histoire reste la même pour nos trois héros, mais tant pis.
L'île qu'on doit gérer, tant au niveau des ressources que des défenses, est la même pour tout le monde. Seuls le design et l'efficacité des équipements changent, cette dernière étant proprement calquée sur les aptitudes de chacun des personnages. C'est bien vu, mais une fois de plus, on aurait apprécié que les premières missions attribuées au joueur varient en fonction du personnage.
Project Nomads nous propose deux types de gameplay. D'un côté, il faut gérer sa forteresse en construisant ses fortifications en fonction du scénario (les places sont limitées sur l'île, et de temps en temps, il faut remplacer un équipement par un autre, tout en tenant compte de l'énergie disponible pour faire tourner l'ensemble), tandis que de l'autre, on est plus proche d'un jeu d'aventure et d'action. On peut jouer en solitaire, à la troisième personne, chercher les artefacts nécessaires à la modernisation de son île, tout en affrontant les nombreux dangers qu'une exploration de ruines rongées par des insectes géants peut procurer. Le personnage ne peut pas faire grand-chose. Il peut certes voler grâce à un équipement propulsif, ou se défendre grâce à des sorts de combat, mais il ne peut pas s'accroupir, marcher, ou plus simplement scruter les environs (chose qui aurait été bien utile, histoire d'éviter de tomber stupidement dans le vide).



Pendant les phases tactiques, il faut parfois quitter le poste de tireur pour songer à réparer son équipement.

J'ai vu le soleil se lever par en dessous

Il n'y a pas à dire, l'univers de Project Nomads est vraiment bien foutu. D'un côté, le background est assez riche pour bercer l'imaginaire du joueur, tandis que graphiquement, l'immersion est accentuée par une certaine qualité visuelle. Bien que physiquement improbable (sauf peut-être en mécanique quantique), le monde de Project Nomads tient la route. Les nombreuses promenades offertes au milieu de ces immenses îlots flottants donnent à l'ensemble un certain charme onirique. C'est du bon esprit. En plus, le design steampunk du jeu renforce un certain sentiment d'exotisme, mêlant adroitement des souvenirs de périodes historiques oubliées, mais néanmoins bien réelles, et des visions hallucinantes d'un monde utopique foudroyé. On est pile poil entre de l'anticipation et de la politique-fiction.



L'exploration de ruines fait partie intégrante de l'aspect jeu d'aventure. Ce n'est pas sans risques.



Lorsqu'on trouve un propulseur dorsal, on peut explorer les environs. Attention, l'accessoire a une autonomie limitée, et plus dure sera la chute.

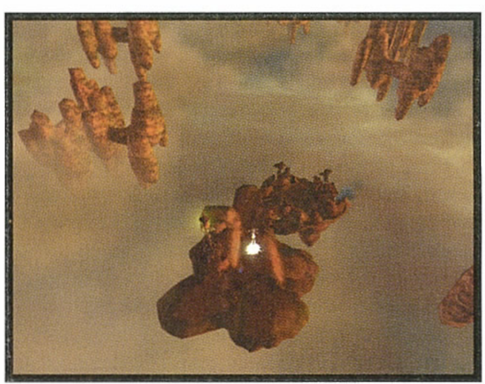


Le joueur n'est pas tout seul. Son premier allié est une créature magique. Un « Bâtisseur ». Il sert aussi de mentor, et accessoirement de tutorial.

Les nombreuses promenades offertes au milieu de ces immenses îlots flottants donnent à l'ensemble un certain charme onirique.

Chèvre, chou, coq et âne sont dans un avion

Le gameplay de Project Nomads est ainsi découpé en tranches. D'un côté, on se tape une phase d'exploration à pied, de l'autre, on se livre à des batailles de forteresses flottantes. Tout cela fonctionne relativement bien, sauf qu'au bout du compte, certains défauts d'apparence mineure peuvent devenir carrément gênants. Le seul fait de ne pouvoir regarder autour de soi est frustrant quand on sait que lorsque l'île se meut, la vue est bloquée sur l'axe de déplacement du caillou (pour peu que l'on désire rester aux commandes de la tour de pilotage). De même, on se demande pourquoi les héros ne bénéficient pas d'une bonne paire de jumelles, histoire de savoir où on va mettre les pieds. Toujours dans les trucs idiots, on regrette que le personnage ne sache pas se défendre lorsqu'il se retrouve au contact de ses ennemis. Certes, on peut utiliser des sorts de combat, mais avant de s'en servir, encore faut-il les trouver. Bon, il ne faut pas abuser, globalement, on s'amuse, mais on se demande pourquoi on ne peut pas exécuter ces actions de base, pourtant communes de nos jours. Ça donne un côté « jeu d'aventure, mais pas tout à fait » un peu agaçant.



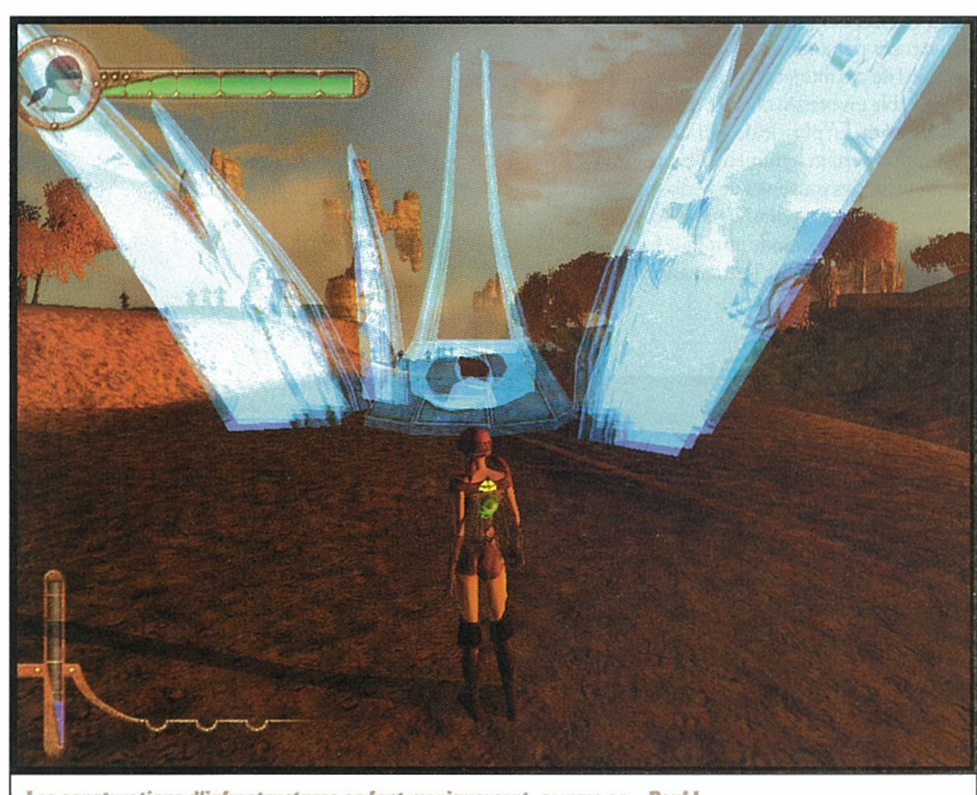
On s'attendait à des problèmes liés au niveau de difficulté et à l'I.A. La bonne nouvelle, c'est qu'ils sont apparemment réglés. Un défaut a cependant été relevé lors de ce test : un certain scriptage des événements parfois trop dominant. La phase stratégique du jeu, dans laquelle on doit affronter ses ennemis, défendre son île et se servir de son artillerie, souffre un peu des mêmes symptômes que la phase « aventure ». Le joueur se retrouve parfois bridé par le script et par un manque d'ouverture du gameplay. Si l'île se déplace, sa trajectoire est prédéfinie, et il est impossible pour le joueur de revenir en arrière (dans le mode solo uniquement. Le mode multijoueur permet le déplacement libre). Il faut souvent faire appel à une sauvegarde ce qui, à la longue, nuit au rythme du jeu.

Le problème, c'est qu'en mêlant deux types de jeu distincts, les gens de Radon Labs n'ont pas su, ou pas pu, creuser les gameplays qu'offraient le jeu d'aventure d'un côté et le jeu tactique de l'autre. Attention ! Une fois de plus, l'ensemble est agréable, mais bon… Il manque un p'tit truc. Heureusement que l'univers et le background sont aussi solides qu'excellents ! Grâce à ça, on prend un certain plaisir à jouer… Et finalement, c'est le principal.

Pete Boule

Un peu de technique

Bien que limité à un maximum de 1024x768 dans sa résolution, le moteur 3D de Project Nomads génère quelques ralentissements quand l'action est trop intense. Pire, il arrive que l'image freeze littéralement. Certes, c'est rare, mais quand même. Mieux vaut avoir une carte graphique un peu gonflée : une Ge Force2 MX semble trop juste. Pour le reste, un bon vieux PIII 750 suffit amplement.



Les constructions d'infrastructures se font magiquement, comme ça… Pouf !

En Deux Mots

PROJECT NOMADS EST UNE BONNE SURPRISE, DANS LE SENS OÙ LE JEU OFFRE UN EXOTISME QUI DEVIENT DE PLUS EN PLUS RARE PAR LES TEMPS QUI COURENT. ON EST UN PEU FRUSTRÉ PAR CERTAINES FAIBLESSES DE GAMEPLAY, MAIS LE JEU SE TIENT, GRÂCE À L'ORIGINALITÉ DE SON BACKGROUND.



- + L'univers et son background
- + La gestion de l'île
- + L'exotisme graphique
- − Des faiblesses de gameplay
- − Les mêmes missions pour chacun des personnages

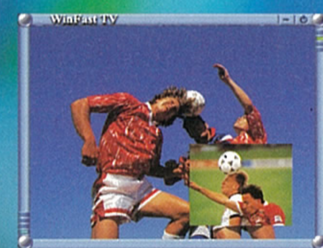
Note	Catégorie
6	TECHNIQUE
7	ARTISTIQUE
7	INTÉRÊT

WinFast MyViVO Edition



NVIDIA GeForce4 Ti 4600
128 Mo de mémoire DDR

- Permet une compression en temps réel, et supporte les formats MPEG1/MPEG2/MPEG4 (normal, et haute qualité), les fichiers WMV/WMA les formats DVD/VCD (normal, et haute qualité), (les codecs MPEG4 peuvent être téléchargés sur www.microsoft.com)
- Pré-réglages des enregistrements.
- Logiciel multifonction permettant la lecture de fichiers type
- MP3, MIDI, ainsi que de nombreux formats d'image.
- Possibilité d'enregistrer des vidéos venant d'appareils de type VCR, caméra digitale, LD, VCD ou platine DVD, en les connectant à la carte vidéo.
- Taille des fichiers de capture jusqu'à 2 Go (FAT16) et 4 Go (FAT32)
- Support du mode non-entrelacé, pour une haute fidélité vidéo
- Support complet des 8 langues : français, anglais, allemand, espagnol, japonais, chinois (GG5), chinois (BG) et coréen.



Système PIP, pour enregistrements simultanés





Logiciel MGI Videowave 5.0 inclut. (possibilité d'édition et de gravure incluse)



NVIDIA GeForce4 Ti 4400
64/128 Mo de mémoire DDR



NVIDIA GeForce4 MX460
64 Mo de mémoire DDR

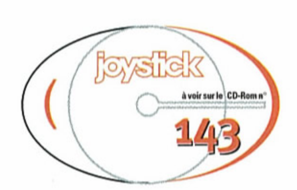
www.leadtek.com.tw

Leadtek®
We Make Dreams a Reality

DISTRIBUÉ PAR **RESERVÉES AUX REVENDEURS**

MOREX TECHNOLOGIES FRANCE S.A — TÉL. : 01 41 47 67 67 - FAX : 01 47 94 34 70 - www.morextech.com





À L'INSTAR DE GROUND CONTROL, PLATOON EST UN RTS QUI NE PROPOSE PAS DE CONSTRUCTION D'UNITÉS OU D'EXPLOITATION DE RESSOURCES. IL SE CONCENTRE SUR LES COMBATS ET LA BONNE UTILISATION DES HOMMES DE TROUPE.

Le gameplay de Platoon se situe entre celui de l'excellent Starship Troopers et une version assez simpliste de Commandos. Le principe est de diriger une section à travers la brousse afin d'y accomplir diverses missions. À part les détachements composés de soldats basiques armés de M-16, on peut aussi commander des spécialistes comme des médecins, des techniciens de la démolition ou des commandos. Et non, je ne vous ferai pas l'injure de vous écrire à quoi servent ces derniers sur trente pages, et pourtant la tentation était très forte. Le jeu, en temps réel (on peut faire des pauses pour donner des ordres), propose des scénarii aux objectifs assez originaux et suffisamment variés. Souvent d'ailleurs, les buts changent en cours de route. Contrairement aux jeux de Pyro Studios, on peut ici se permettre de perdre quelques hommes en route, à la seule condition que ce ne soit pas des « héros » (personnages spéciaux indispensables pour une mission précise).

Platoon

STRATÉGIE TEMPS RÉEL


Certaines missions se déroulent dans des cartes immenses.







CONFIG MINIMUM **PIII 1 GHz, 128 Mo, Carte 3D**
ÉDITEUR **Monte Cristo Multimedia**
DÉVELOPPEUR **Digital Reality Hongrie**
TEXTE **en français et anglais** ET VOIX **en anglais**

Le jeu du cache-Vietcong

L'un des aspects du gameplay qui fonctionne le mieux est la gestion de la vue. Chaque personnage affiche autour de lui un cercle faisant disparaître le fog of war, qui représente sa distance de vision en terrain plat. On ne le pige pas immédiatement, mais cela ne signifie pas pour autant qu'il pourra voir tout ce qui se terre dans cette zone. En effet, sa faculté de repérer quelque chose sera affectée par les objets bloquant sa vue ou par les aspérités du terrain ; mais aussi par la direction vers laquelle il fait face. On trouve d'ailleurs une commande pour orienter le joueur dans une certaine direction sans le faire bouger. À l'usage, c'est un peu déroutant, surtout lorsqu'on se prend sa première rafale d'AK 47 dans le dos, provenant d'un Vietcong situé à une dizaine de mètres et s'étant approché sans crier gare. C'est alors qu'on comprend toute la problématique des soldats-futés, consistant à ne jamais tomber dans une embuscade. On apprend alors à progresser en colonne, à envoyer des éclaireurs ou des commandos (avec une meilleure vue) en avant pour éviter ces petits tracas. Parfois, un regard en arrière révélera des ennemis nous suivant à distance, attendant d'attaquer.



Les briefings ont le grand avantage d'être très courts.



Un moteur qui offre un excellent niveau de détails en mode Caméra-pas-chiante.



Plongée dans l'enfer vert.



Éléments de pensée orientale

Question tactiques, toutes les ruses de fourbes payent. Dans les deux tiers des missions proposées, il sera totalement vain d'envoyer ses hommes en ligne, en espérant que leur puissance de feu leur permettra de s'abstenir d'être subtils. Les ennemis sont rusés, et surtout très bien disposés sur les cartes. En fait, la jungle est si bien représentée que souvent, on s'approche à une dizaine de mètres d'un bunker armé de mitrailleuses sans même l'apercevoir, alors qu'il est pourtant bien visible. Chaque type de terrain offre un niveau de couverture servant non seulement à se dissimuler, mais aussi à se couvrir en cas de pépin. En plus de cela, on peut faire adopter aux soldats différentes postures, avec les désavantages que cela représente pour l'utilisation de telles ou telles armes (comme dans le cas du sapeur qui peut difficilement bosser couché). L'I.A. des ennemis est assez bonne : ils courent, nous poursuivent (ce qui est idéal pour leur tendre un piège en les attirant dans un chemin farci aux claymores), tentent parfois de nous contourner, et savent attendre que l'on s'approche pour nous tirer dessus lorsqu'ils nous tendent une embuscade. Heureusement, le contraire est aussi valable : un commando envoyé en avant peut créer de grosses diversions, tout comme il est capable de contourner une troupe de VC pour les prendre en tenailles.

Les effets graphiques, particulièrement les explosions, sont superbes.





Camera relou

Si l'aspect technique du jeu est totalement satisfaisant, on note quand même une grosse faute de goût de la part des programmeurs. Le problème, comme souvent, réside dans la gestion de la caméra. Celle-ci ne tourne que de façon limitée autour de certains axes. Le cas se rencontre souvent pour éviter les effets de clipping et l'obligation de dessiner le ciel et l'horizon. En réalité, tous les jeux, de Dungeon Siege à Neverwinter en passant par Warcraft, sont bridés de la même façon. Seulement, ici, le terrain est tellement recouvert de végétation et de reliefs que la caméra se bloque trop souvent, nous obligeant alors à regarder l'action selon un certain plan, puis à rétablir la vue à notre goût juste après. Heureusement, l'équipe a prévu un mode Caméra libre (Ctrl-K) qui nous permet de voir le jeu sous n'importe quel angle. En fait, c'est si agréable qu'on en oublie les effets de clipping survenant dans ce cas.

Un moteur gonflé à bloc

Le moteur qui se cache derrière Platoon est dérivé de celui d'Haegemonia. C'est d'ailleurs surprenant de constater à quel point il excelle à représenter un terrain vietnamien réaliste, avec toute la végétation de rigueur : dans Platoon, les crapahutages avec 18 kilos de matériel à travers la jungle seront assez fréquents pour que l'on soit en droit d'exiger quelque chose de crédible. Les développeurs du jeu n'ont pas hésité une seconde avant de jouer la carte écolo, et de nous balancer à la face des maps remplies de fougères, d'arbres, et d'herbes hautes propres à nous dissimuler le Vietcong (VC ou Charlie en dialecte yankee local). En fait la grosse surprise, avec tous ces détails affichés à l'écran, est la fluidité du jeu : la caméra, constamment en mouvement, affiche un bon taux de FPS sur un Pentium 1 GHz. On se retrouvera rarement avec plus d'une trentaine d'hommes sur la même zone mais, même dans ce cas, ça tourne sans accrocs. En libérant la caméra (voir encadré), on peut zoomer jusqu'à un bon niveau, histoire d'admirer le détail des modèles. Que ce soit pour les hommes ou les objets, c'est le luxe : en fait, cela rappelle drôlement Dungeon Siege, les orcs et les épées +5 en moins. Techniquement, c'est aussi bien servi : on affiche des ombres dynamiques, on se sert d'effets

Un moteur d'une grande fluidité, le même que celui d'Haegemonia.





Un peu de technique

Rien à rajouter sur le moteur très fluide du jeu, mais très bon point pour la musique asiatico-dark qui s'écoute pendant tout le jeu. Vous verrez, après cinq heures de randonnée, on en vient presque à siffloter les airs tout seul. Mmm la laaa laaaa titiii. Vous voyez ?

de particules à tous les instants, voire de reflets, et ça explose drôlement bien dans tous les sens. Un dernier bon point pour les animations qui sont, elles aussi, fort joliment réalisées.

Ce qu'on peut s'amuser dans la jungle

Cela a l'odeur d'une licence, la couleur d'une licence et le nom d'une licence. Et d'ailleurs c'en est une, ou presque. En fait tout y était : la couverture du manuel tirée de l'affiche du film, le logo du titre, et même le nom, tout ça rattachait ce titre au chef-d'œuvre d'Oliver Stone. Alors on peut se poser la question de savoir ce qu'est devenue toute l'essence du film, le long plaidoyer convenu contre l'ingérence impérialiste américaine au Sud Viêt-nam, les discours sur la paix, les bienfaits supposés de l'ingestion de marijuana par les soldats, et les rapports conflictuels entre le sergent Barnes et cette tafiole d'Elias. De tout cela, le jeu a vite fait la synthèse en nous présentant uniquement l'aspect baston. On découvre bien vite que le seul point commun entre celui-ci et le film est qu'on y dirige une section de gars armés de M-16, et que le personnage principal tient une sorte de journal intime pleurnichard. Personnellement je n'ai rien contre, le jeu étant très sympa. Seulement combien de fric a-t-il été englouti dans l'inutile rachat de la licence ? Je suis sûr qu'avec les sous ainsi économisés, ils auraient pu se payer des milliers de repas au Flunch d'à côté. Quel gâchis, ça me dégoûte. Pour conclure cette incursion dans l'enfer vietnamien, je dirais que Platoon est un très bon petit jeu, sans trop de prétentions. Son gameplay très facile d'accès cache des missions parfois assez complexes. L'idée d'utiliser au mieux les mêmes troupes à travers toute une campagne n'est certes pas nouvelle, mais elle permet de rendre les missions plus prenantes. Tout de même, cela aurait été plus sympa de les voir progresser en expérience à travers les scénarios, voire même de les armer un peu à notre guise. Malgré cela, Platoon est diablement fun, et servi par un moteur graphique vraiment à la hauteur.

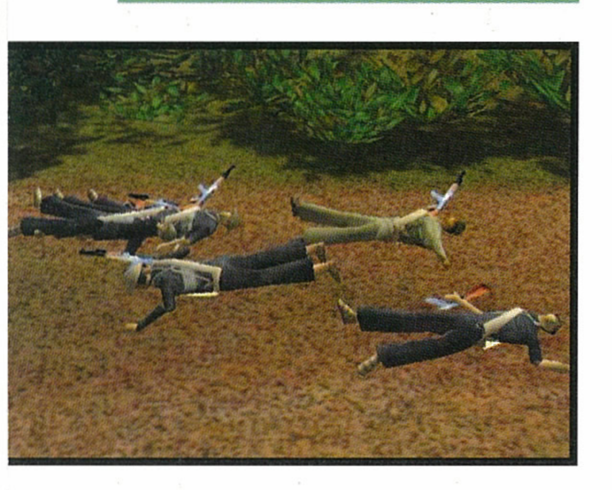
Bob Arctor

Des options qui nous sauvent la vie

Chaque bon RTS amène son lot d'originalités. Ici ce sont deux trucs tout cons mais bougrement utiles. Le premier consiste à afficher des icônes en haut de l'écran symbolisant les ennemis que le soldat a réussi à repérer. De ce fait, le handicap qu'apporte une vue pointant vers le bas est estompé, et les capacités visuelles supérieures que possèdent certains protagonistes servent réellement. Le second est une flèche qui indique la direction approximative d'où proviennent les tirs, si les personnages n'ont pas encore réussi à apercevoir les Vietcongs. Grâce à elle, ils sauront d'où viennent les rafales et pourront même comprendre ce qui leur arrive s'ils se retrouvent encerclés par plusieurs groupes d'ennemis.



Un troupeau de Vietcongs belliqueux.



Un jeu dont les rapports avec le film demeurent bien mystérieux.

En Deux Mots

Platoon, même s'il n'a pas de rapport direct avec le film, est un bon produit très distrayant. Ses missions, remplies de rebondissements, et son très bon moteur graphique font de lui un titre très agréable et assez original. On aurait néanmoins souhaité pouvoir personnaliser un peu son escouade au niveau de l'inventaire et des hommes.

- [+] Une sorte de commando très light
- [+] Superbes terrains et effets graphiques
- [-] Manque de personnalisation des soldats
- [-] Trop peu d'inventaires

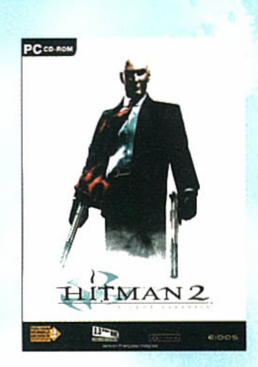
7	Technique
7	Artistique
7	Intérêt

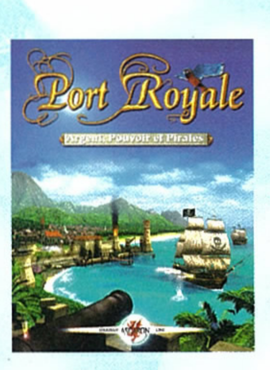
Ça fait moins le malin, hein ?

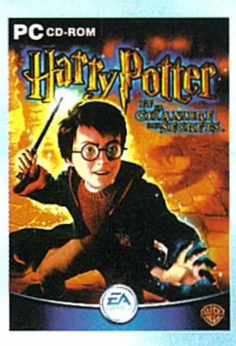


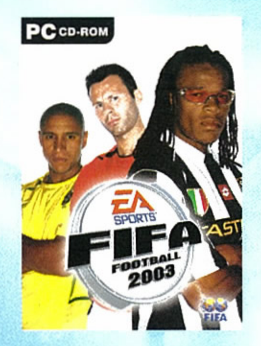
JEUX VIDÉO - DVD JOUEZ MOINS CHER NEUF ou OCCASION





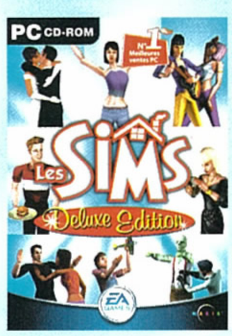


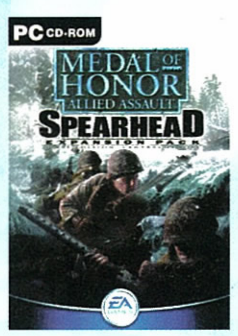




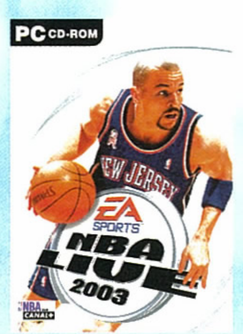


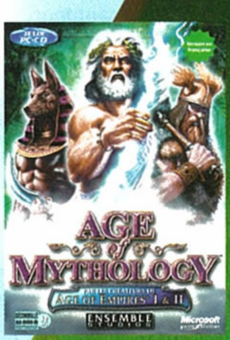




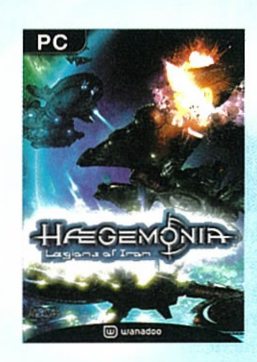




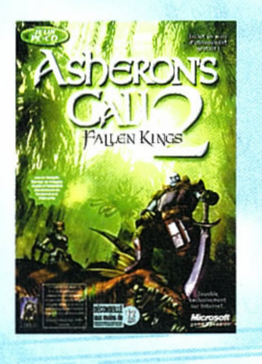


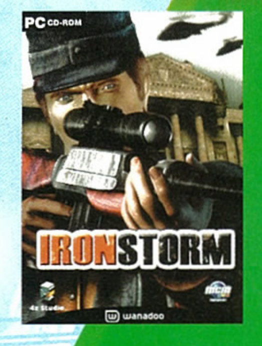














NEUROMEDIA RCS 423 889 773. Toutes les marques citées sont déposées. *Photos non contractuelles. Sous réserve d'erreurs typographiques et de disponibilité des stocks.
Dans les points de vente Addon participant à l'opération, voir modalités en magasin. Offres valables jusqu'au 31/12/2002.

Besoin d'un conseil ?

Nos spécialistes sont à votre disposition !



AIX-EN-PROVENCE
68, rue des Cordeliers
04 42 93 00 70

ANNECY
14, rue Sommeiller
04 50 52 80 11

AUXERRE
Carré du Temple
25 rue du Temple

BORDEAUX
203-205, rue Sainte-Catherine
05 56 92 85 11

BALARUC
Ctre Cial Carrefour
04 67 43 64 16

CHAMBERY
4, rue Saint-Antoine
04 79 60 40 73

GRENOBLE
4, rue Saint-Jacques,
04 76 00 08 23

LYON
31, rue de Grenette
04 72 41 76 66

MELUN
12, rue Paul-Doumer
01 60 68 55 70

MONTPELLIER
Le Triangle
04 67 92 97 59

SAINT-ÉTIENNE
2, rue Michel-Rondet
04 77 21 39 69

SENS
40, rue de la République
03 86 83 01 91

SALON-DE-PROVENCE
175, allée de Craponne
04 90 53 53 53

TOURS
6, av. Grammont
02 47 75 50 01

TOULOUSE
32, rue des Lois
05 61 12 12 99

TOULOUSE
11, rue des Lois
05 61 12 33 34

TOULOUSE
Ctre Cial Auchan
05 61 61 54 00

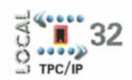
Prochainement à

VALENCE
9, rue Victor Hugo

Depuis « Docteur No » en 1962, la série des James Bond totalise près de 22 films. Est-il besoin de présenter l'agent secret imaginé par Ian Flemming ? Un mec au costard toujours impeccable, aussi à l'aise pendant les réceptions de Monsieur l'Ambassadeur que pour déjouer les plans diaboliques des super méchants. C'est qu'il faut le voir sauter en vol d'un avion, blaster une horde d'affreux d'la main gauche, pour finir par emballer la plus bonne des gonzesses avant le générique de fin. Bref, si James n'avait pas été un espion, il aurait été testeur de jeux vidéo. Mfff... Vu le succès des films, il est bien étonnant que nous n'ayons pas encore eu droit à une adaptation sur PC. Les apparitions du gars aux mocassins italiens se sont cantonnées aux consoles (avec un très réussi Golden Eye sur N64 il y a, pffuii... il y a longtemps). Avec la sortie du prochain Bond au ciné, Electronic Arts et Gearbox nous ont donc concocté ce 007 Nightfire. Et, contrairement au schéma habituel, ce n'est pas un simple portage de la console mais une version spéciale pour PC.







CONFIG MINIMUM **PIII 800, 64 MO RAM, 600 MO DISQUE DUR, CARTE 3D 32 MO**
ÉDITEUR **ELECTRONIC ARTS** DÉVELOPPEUR **GEARBOX SOFTWARE ÉTATS-UNIS**
TEXTE ET VOIX **V.F.** TESTÉ EN **ANGLAIS**



007 Nightfire

PERMIS DE TUER

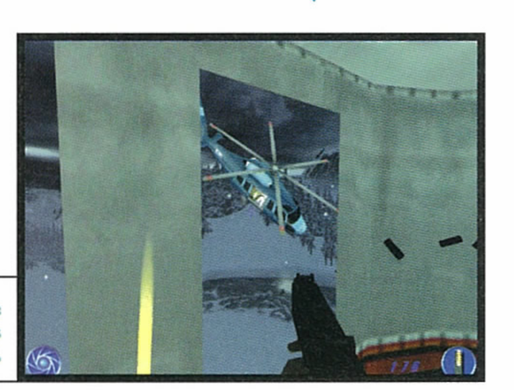
« - BONJOUR, JE VOUDRAIS LE JEU SUR PC AVEC MÔSSIEUR JAMES BOND. C'EST POUR LE NOËL DE MON PETIT NEVEU.
- HOU LÀ ! VOUS PRÉFÉREZ PAS PLUTÔT ACHETER UNE PS2 ? »

On ne vit que pour vos yeux

Le scénario de Nightfire, épais comme du papier à cigarettes, est digne de la légende. Un industriel écologiste, Rafael Drake, s'est emparé de missiles continentaux et d'une bonne provision de déchets nucléaires. Avec sa petite armée d'astronautes commandos, il investit une base spatiale américaine et prend le monde libre en otage. Ah là là, c'est bizarre quand même cet écologiste avec des déchets nucléaires, mais bon... c'est du 007. Évidemment, pour débrouiller tout ça, l'humanité n'a plus qu'un seul espoir. C'est-à-dire vous, puisque c'est bien connu, vous préférez votre Martini-Gin secoué mais pas frappé.
Ah ça, vous allez en voir du pays. Nightfire ne correspond pas à un épisode particulier. En revanche, il combine nombre des décors exotiques aperçus dans les films de la série. Ainsi, on ira s'incruster dans une réception dans un château en



En Autriche, à Tokyo et dans l'espace, Bond est un grand voyageur.

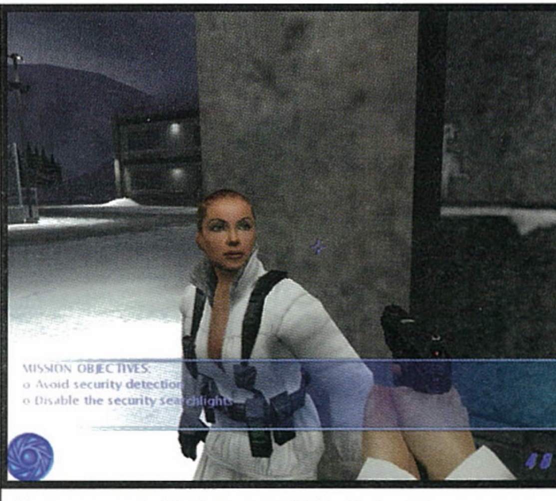


Sacré James. Toujours le chic pour se fourrer dans des situations pas possibles.



Un peu de technique

Testé sur Athlon XP 1800+, avec 256 Mo de Ram et une GeForce3 Ti200, Nightfire tournait assez correctement en 1024x768 en 32 bits, avec les options graphiques à fond (textures haute définition, modèles haute qualité, effets à fond). Pour activer l'anti-aliasing, il faudra compter sur une carte graphique un brin plus performante. Côté ambiance sonore, c'est plutôt réussi. La licence MGM a permis à Gearbox d'incorporer les thèmes musicaux bien connus des films. On a même droit à une chanson pour l'intro, comme au cinéma.

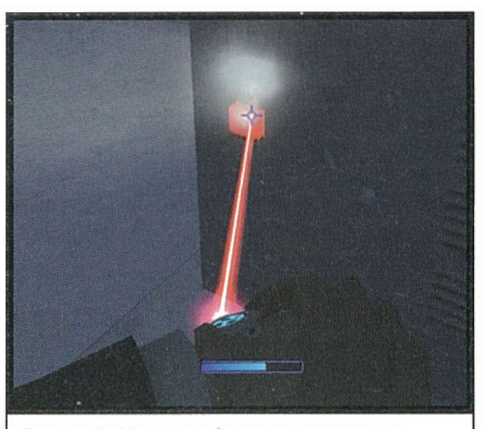


Nue sous sa combinaison par -5°. Pas de doutes, c'est une vraie James Bond girl.

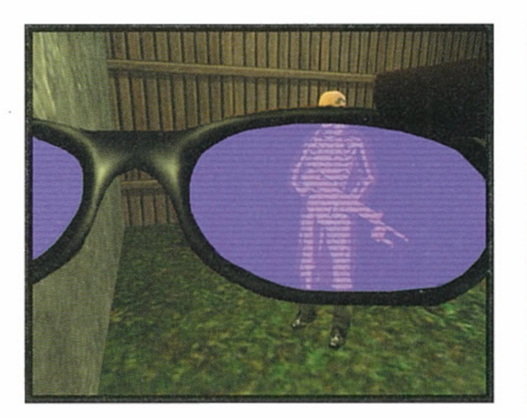
Autriche (« Rien que pour vos yeux »). On mettra le souk au pays du Soleil Levant (« On ne vit que deux fois »). Et on aura même droit à un petit tour dans l'espace pour des aventures en basse gravité (« Moonraker »).
Qui dit James Bond, dit classe sophistiquée, humour et effets spéciaux. Pour le coup, le soft d'EA n'a gardé que l'aspect explosif des choses. Même si on a parfois quelques passages furtifs, notre espion bourrin devra surtout compter sur sa grosse artillerie pour faire le ménage devant lui. L'équipement est conséquent : Walther P99 avec ou sans silencieux, fusil à lunette, uzi, lance-roquettes, etc. Pour se frayer un passage ou aveugler les pauvres modèles 3D cascadeurs, on aura aussi sous la main des grenades explosives et éblouissantes. Rien que du très classique.
Non, là où on s'aperçoit qu'on est bien dans un 007, c'est en faisant un tour par la panoplie de gadgets. Q ne s'est pas foutu de notre gueule. Le gars James se balade avec un portable-lasso, des clefs de bagnole qui balancent des décharges électriques, une montre-laser qui découpe l'acier le mieux trempé et mon préféré, le stylo plume qui propulse des fléchettes empoisonnées. Plus loin, on trouvera une mallette qui se transforme en tourelle mitrailleuse automatique. Les lunettes à rayons X sont pas mal non plus. On regrette juste qu'elles ne fassent pas lunettes qui déshabillent, vu la brochette de canons qui ondulent de la croupe autour de nous.

L'espion qui nous a floués

J'attendais le meilleur de ce James Bond. Incarner 007, il y avait de quoi bien s'amuser. Mais, malheureusement, on ne décolle guère de la série « B ». D'abord la réalisation. Gearbox a utilisé l'antique moteur de Half-Life. Oh, bien sûr, c'est une version musclée, avec des textures haute définition, anti-aliasing et compagnie.
Mais c'est vraiment un petit budget de la part de développeurs qui bossent sur Halo.
On retrouve les mêmes bugs qu'il y a quatre ans.
Et, coup de camouflet à l'original, les scripts d'Intelligence Artificielle sont passés à la trappe.
On déambule sous le nez des gardes sans qu'ils réagissent, ces gros tachons.
Ensuite, la progression est désespérément rigide.
On était censé pouvoir surmonter les obstacles de diverses manières. Las, c'est toujours tout droit.
Et si on s'écarte du scénario prévu, boum ! game over, on est bon pour recharger une sauvegarde.
Certes, le jeu sera accessible pour les joueurs débutants. D'autant qu'on est aidé par des indications distillées au fur et à mesure de nos pérégrinations. Mais bon, c'est triste à voir. Ah là là, si seulement ils nous avaient taillé ça dans le même bois que Deus Ex.
En définitive, la plus grosse déception, je l'ai eue en allant voir mes potes de la console.
Ça tombait bien. Le gars Willow, de Joypad, venait de terminer la version PlayStation 2.
On discute deux secondes pour échanger



Comme de bien entendu, on pourra compter sur une panoplie de gadgets.



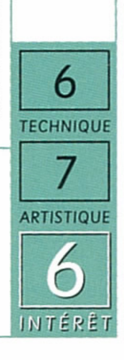
nos avis et là, supercherie, je m'aperçois que Nightfire PC n'a rien, mais alors rien à voir avec son homologue sur console. Une version spéciale PC qu'ils nous avaient promis.
Tu parles Charles, une version au rabais oui !
Jugez un peu l'escroquerie :
pas de scènes cinématiques alors que celles-ci rythment l'action sur PS2. Pas de poursuite en bagnole, alors qu'on s'offre une chouette poursuite en Aston Martin sur console.
Une séquence d'intro mémorable et un niveau à Paris qui ont carrément été dégagés sur Nightfire PC. Vous savez, à vouloir sortir son jeu sur toutes les plates-formes, on finit par faire les choses à moitié. Alors, je dis : remboursez.

iansolo

En Deux Mots

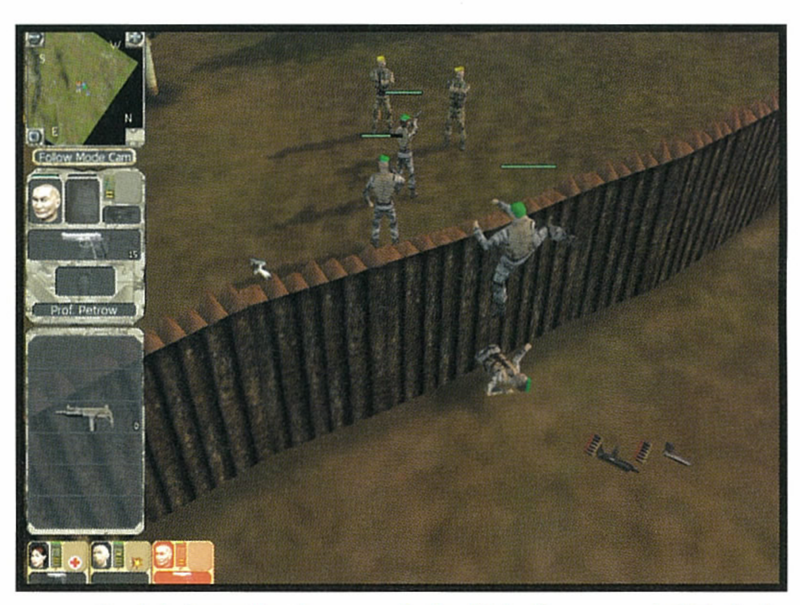
Chouette ! un James Bond sur PC avec les références aux films, la panoplie de gadgets débiles et des mouflettes bien carrossées. En fait, pas glop, Nightfire est tout ce qu'il y a de plus moyen. Pire encore, cette version PC est amputée par rapport à la PS2.

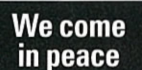
- **+ Gadgets débiles**
- **+ Thème musical original des films**
- **+ Mode multijoueur**
- **– Progression rigide**
- **– I.A. consternante**
- **– Version du pauvre par rapport à la PS2**



6 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE
6 INTÉRÊT

Dix ans après la propagation d'un bacille mutant, la population de la Terre est exterminée à 99,9 %. Oui, c'est cool, d'autant que moi, Raymond Gambier, j'ai survécu. Et aujourd'hui, c'est le grand jour : armés jusqu'aux dents, gonflés à bloc, moi et mes hommes sortons enfin de notre abri anti-atomique, après tant d'années à nous terrer comme des rats. Notre mission : fonder une nouvelle civilisation de paix et de justice sur ce monde vierge. Nos premiers pas à l'extérieur sont timides ; avec ce virus, les animaux sont devenus super-agressifs. Même les herbivores nous foncent dessus, farouchement déterminés à nous brouter à mort. O.K. la chèvre, tu veux te battre avec Raymond Gambier ? Tu connais ça ? C'est un lance-roquettes pauvre conne ! CRÈVE ! CRÈVE LA CHÈVRE ! FEU À VOLONTÉ ! FIRE ! FIRE ! Cessez le feu ! O.K. les mecs, bien joué. Je crois qu'elle a son compte. Putain le merdier. Vous avez vu comment c'est gaulé l'intérieur d'une chèvre ? Bon, assez rigolé. Qu'est-ce qui approche là ? Tiens tiens… des humains… Chargeurs enclenchés !


Escalade du mur d'une base ennemie. Il suffit de cliquer aux endroits indiqués. Bien foutu, très pratique.



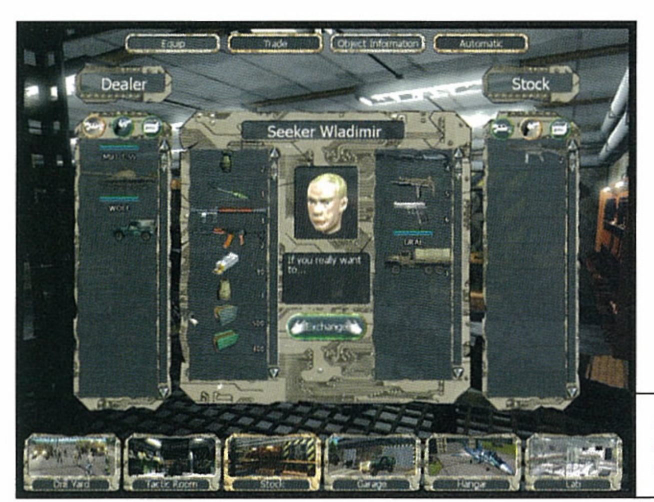
We come in peace

Merde, ils veulent causer… des paysans pacifistes. C'est bien ma veine ça. O.K. les mecs, on reste cool, on écoute poliment les pedzouilles. Vous entendez ça ? Ils ont des problèmes avec des gangs armés qui font des razzias dans leurs villages. Les gangs leur piquent leurs vivres et kidnappent les survivants.

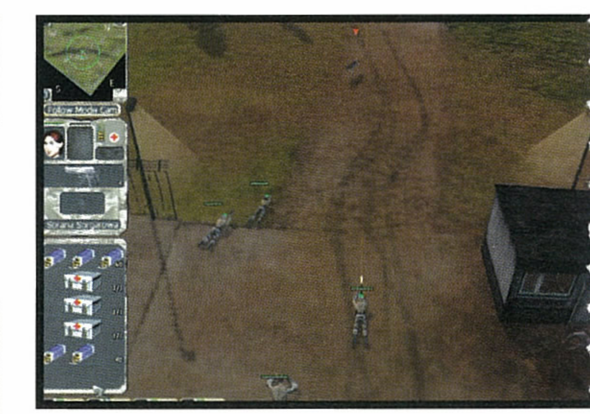
Soldiers of Anarchy

TACTIQUE / GESTION

AH ! LA FIN DU MONDE ! QUEL SOULAGEMENT. TOUS CES GENS QUE JE DÉTESTAIS ET QUI SONT MORTS PAR MILLIARDS. PLUS DE PROBLÈMES DE PARKING. FINIES LA QUEUE CHEZ MAMMOUTH ET LA REDEVANCE TÉLÉ… FRANCHEMENT, ILS AURAIENT PU LE BALANCER PLUS TÔT LEUR VIRUS MORTEL.



Retour à la base, gestion et optimisation de ses troupes… un moment assez jouissif du jeu.


Première mission : on bute des animaux pour se faire la main, et pour voir comment c'est à l'intérieur.


TOUT PUBLIC

8 INTERNET

LOCAL 8 IP/IPX

CONFIG MINIMUM PIII 600, 128 RAM, CARTE GRAPHIQUE 1RE GÉNÉRATION **ÉDITEUR** BIG BEN **DÉVELOPPEUR** SILVER STYLE ALLEMAGNE **TEXTE** V.F. **VOIX** V.O. **TESTÉ** EN FRANÇAIS

Alors j'ai un plan : on va tous les buter… CESSEZ LE FEU ! Non pas eux, les gangs. Arf' ! Vous êtes cons alors. Vous avez vu comment c'est gaulé l'intérieur d'un pedzouille. Putain, ça ressemble vachement à une chèvre. Enfin, c'est pas pour rien que je suis le chef. Je remarque des trucs et tout. Bon, suivez-moi, on fonce à la base du gang. Et nous voilà qui approchons en rampant. Coup d'œil à la jumelle… hum… sont organisés et tout. Ils font des rondes et… oups… ils ont un blindé. Ça va être autrement plus coton qu'avec la chèvre. Discrétos, on s'infiltre. Hop, on escalade leur mur d'enceinte… on chourave leurs réserves de munitions et… jackpot ! on met la main sur tout un stock de mines anti-char. Toi Gaétan, tu vas ramper jusqu'au blindé et poser des mines tout autour de leur véhicule… vas-y Gaétan, on est tous avec toi… O.K. les gars, maintenant que Gaétan a sauté sur sa propre mine, j'aimerais savoir qui d'autre a la skill « explosif » parmi vous ?

Rendons à XCOM ce qui appartient à UFO

Puisqu'ils ont si bien pompé UFO, j'en profite pour vous signaler que ce soft extraordinaire de 1994 est tombé dans le « domaine public ». Enfin, en abandonware. Ne vous privez donc pas de le télécharger sur un site d'abandonwares, par exemple le très complet (et français) www.abandonware-france.org. Trois petits mégas pour ce gros morceau d'histoire du jeu vidéo. Pensez à l'assortir d'un soft pour ralentir votre PC (freeware téléchargeable sur le même site).



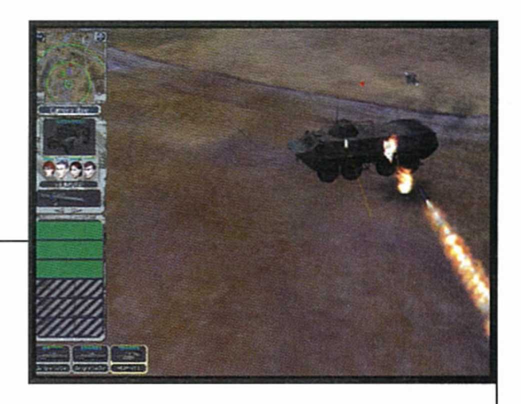
Save, Load, Save, Load *(ad lib)*

En tout cas, j'ai vraiment passé du bon temps sur Soldiers of Anarchy. C'est un genre d'XCOM (UFO en français), mais remis au goût du jour, donc en 3D et en temps réel. Les premiers scénarios dessinent un univers postapocalyptique, bien tripant, assez proche de Fallout. Les voix sont en V.O., les textes en français… une bonne initiative, d'autant que les doublages sont d'une qualité exceptionnelle. Les premiers combats sont l'occasion de se familiariser avec une interface qui s'avère parfaitement bien pensée. La gestion des inventaires en particulier est exemplaire. Les missions sont toujours de très longue haleine mais, agréable récompense, quand on a tout bien exterminé tout le monde, on récupère des dizaines d'armes et munitions sur le champ de bataille, et c'est le retour à la base, aussi chargés d'armes lourdes que le père Noël rendant visite à Rambo. De retour au Q.G., on soigne ses troupes, on répartit l'équipement, on fait du troc avec les commerçants du coin, on répare ses véhicules, on gave ses hommes d'hormones de croissance, on choisit de nouvelles skills à ceux qui sont montés en grade… bref, on bichonne toute son équipe pour repartir flambant neufs au combat. Comme toujours, le temps réel réduit un peu les tactiques utilisables ; on est loin de la finesse d'un wargame. En revanche, le nombre impressionnant d'armes et de véhicules proposé contrebalance pas mal cette limite. De mission en mission, nos troupes se gonflent, l'équipement s'alourdit, et les blindés font leur apparition. Jeep lance-roquettes, blindé lance-grenades, tank lance-missiles… et c'est ce tournant que les level designers n'ont pas bien négocié : avec cette escalade dans l'armement lourd, les combats perdent beaucoup de leur intérêt. Ils deviennent trop rapides, trop meurtriers, et l'on passe son temps à sauvegarder et recharger les parties. Les missions, quant à elles, restent très basiques (raser ici, puis raser là), tandis que les décors restent invariablement les mêmes. L'agréable dimension « jeu de rôle » du début de partie disparaît presque complètement. Soldiers of Anarchy ne tient donc pas très bien la longueur. C'est d'autant plus regrettable que les premières missions étaient très emballantes. Sa qualité reste bonne… mais un bon cran en dessous de ce que le thème, le moteur et l'interface auraient pu rendre possible.

monsieur pomme de terre

Un peu de technique

Le moteur 3D s'inscrit dans la moyenne basse de ce qui sort aujourd'hui, et les screenshots de ce test sont là pour en témoigner : dans un sens comme dans l'autre, le zoom ne va pas bien loin, et les textures sont assez pauvres. Reste que c'est parfaitement efficace. Que demander de plus ?



Les premiers véhicules font leur apparition assez tôt. Mais leur armement reste suffisamment léger pour être attaqué par des fantassins… et puis, c'est l'escalade. Tourelles de mitrailleuses, lance-grenades, missiles… le gameplay en prend un gros coup dans l'aile.



En Deux Mots

Un bon petit jeu tactique, actualisation d'UFO en 3D et en temps réel. L'ambiance postapocalyptique à la Fallout fonctionne bien. Soldiers of Anarchy est aussi servi par une interface bien pensée et efficace. Malheureusement le jeu ne tient pas bien la longueur : les missions se succèdent et se ressemblent, et l'escalade dans la puissance des armes fait baisser l'intérêt du jeu.

- + Interface fonctionnelle et complète
- + Background postapo' réussi
- + Excellents doublages en V.O. (textes en français)
- − Décors et missions répétitifs
- − Baisse progressive de l'intérêt

7	Technique
6	Artistique
7	Intérêt









CONFIG MINIMUM **PII 450, 256 MO RAM, 100 MO DISQUE DUR, CARTE VIDÉO 4 MO**
ÉDITEUR **3DO**
DÉVELOPPEUR **NEW WORLD COMPUTING ÉTATS-UNIS**
TEXTE ET VOIX **V.F.** TESTÉ **EN FRANÇAIS**

Pour ceux qui aiment les combats au tour par tour.

Heroes IV

STRATÉGIE AU TOUR PAR TOUR

The Gathering Storm



« WE ARE ZE WOOORLD, WE ARE ZE CHIIILDREN... » EH OUI, ACHETER UNE EXTENSION POUR HEROES, C'EST SAUVER UN 'TITE DÉVELOPPEUR QUI A DU MAL À PASSER L'HIVER. SI VOUS VOULEZ VOIR UN JOUR HEROES V...



Un nom de campagne éloquent.

On pouvait reprocher à Heroes IV l'absence du mode multijoueur à sa sortie (autre que le Hotseat). Cela a été corrigé par un patch. On est content de voir que le mode multi est maintenant directement intégré dans The Gathering Storm. Et ce n'est pas tout. TGS comprend une nouvelle série de campagnes, aussi riches que celles incluses dans le jeu de base.

Une quête extraordinaire

TGS est une extension qui vient s'installer par-dessus Heroes IV (il est donc nécessaire d'avoir le jeu original). Les six campagnes sont interconnectées : pour accéder à la dernière campagne, il faudra avoir terminé les précédentes. Elles forment une grande fresque globale, la quête de cinq héros décidés à vaincre le maléfique Hexis. Au passage, on récupère de nouveaux artefacts (au nombre de seize), de nouveaux sites sur la carte aventure (cinq conservatoires de magie et deux Colysées) et on affrontera lors d'affrontements dantesques les mignons d'Hexis (quatre nouvelles créatures : Chevalier gobelin, Sorcière maléfique, Combattant obscur et Gargantua).

Les modes réseau local et adresse IP directe sont implémentés. Le support de Gamespy permet aussi de rechercher des parties Internet. Évidemment, si on décide de jouer à deux, il est possible de confier à l'ordinateur le soin de jouer les autres camps du scénario. Le nombre de cartes n'est pas gigantesque (vingt nouvelles cartes). Heureusement qu'il existe des scénarii développés par les joueurs. Comme d'hab', on pourra sauver une partie en cours pour la reprendre plus tard. Parce que, hein, les parties de Heroes, on sait quand ça démarre mais pas quand ça finit...

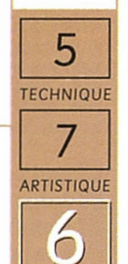
The Gathering Storm conserve toutes les caractéristiques bien sympathiques d'Heroes IV. Les nouvelles campagnes devraient étancher la soif des héros en mal d'aventure. Reste que cette extension n'est pas aussi balèze qu'on l'aurait souhaité. On aurait bien aimé quelques créatures et cartes supplémentaires, ainsi que de nouvelles classes de personnages, n'est-ce pas Mr Balhsen ? L'explication se trouve sûrement dans les difficultés qu'a connues New World Computing, contraint de licencier une partie de ses effectifs. Ils doivent avoir besoin de financer Heroes V, actuellement en plein développement.

iansolo

En Deux Mots

THE GATHERING STORM OFFRE AU FAN DE HEROES LE SUPPORT MULTI SUR INTERNET, SIX NOUVELLES CAMPAGNES DE BON ALOI, UNE BRASSÉE D'ARTEFACTS INÉDITS ET QUELQUES CRÉATURES DÉMONIAQUES À AFFRONTER. C'EST CORRECT QUOIQUE PAS ÉNORME. MAIS QUAND ON AIME... ON NE COMPTE PAS.

+ **Multijoueur**
+ **Nouvelles campagnes conséquentes**
+ **Toujours le meilleur jeu de sa catégorie**
+ **Traduction de bonne qualité (textes et voix)**
− **On aurait aimé plus de nouveautés et plus de cartes**



VENEZ JOUER GRATUITEMENT DANS TOUTE LA FRANCE *
SUR UN PC DE OUF * ET GAGNER DES PRIX DE DINGUES *

FORGOTTEN REALMS
NEVERWINTER NIGHTS™

AFFRONTEZ-VOUS !

Tous les mercredis de décembre, dans toute la France, venez dans les salles de jeux citées ci-contre pour affronter jusqu'à 32 joueurs simultanément sur **NEVERWINTER NIGHTS**
Rejoignez d'autres joueurs, formez une équipe et combattez contre les autres salles !

LISTE DES SALLES PARTICIPANTES :

PARIS
Armageddon / 01 40 09 05 21

CAEN
Espace Micro / 02 31 53 68 68

LES ULIS
Planète Lan / 01 64 46 20 99

ROUEN
Cybermetics / 02 35 07 02 77

DUNKERQUE
Spot'net / 03 28 26 61 12

LYON
Cybernef / 04 78 58 95 16

BESANÇON
Optimium / 03 81 82 13 07

LE HAVRE
Sahem (Cybermetro) / 02 35 24 40 34

RENNES
Arobace / 02 99 79 19 77

AVIGNON
Nalla / 04 90 86 22 34

CERGY
Battle-lan / 01 30 30 07 70

BREST
Accessibles / 02 98 46 76 10

BRUXELLES - BELGIQUE
Wolu.net / +32 27 33 49 47

PERPIGNAN
Net and Games / 04 68 35 36 29

www.neverwinternights.com

ARMAGEDDON STUDIO

* PC de ouf : processeur Intel®Pentium® 4 à 2,53 Ghz - Carte mère ASUS P4B533 - Geforce™4

* Prix de dingues : des bons d'achats, des processeurs Intel®Pentium® 4, des jeux Neverwinter Nights.

** Venez jouer tous les jours gratuitement pendant 30 mn sur le jeu Neverwinter Nights sur un PC équipé du processeur Intel®Pentium®4.

*** Si vous êtes une salle de jeu et que cette opération vous intéresse contacter Holdiland : info@holdiland.com

DEVELOPED BY BIOWARE CORP
HOLDILAND
DUNGEONS & DRAGONS
OFFICIAL WIZARDS LICENSED PRODUCT
ASUS®
ATARI

Un meilleur ordinateur peut-il vous faire gagner une longueur d'avance ?





*Oui. © 2002, Intel Inside, le logo Intel Inside et Pentium sont des marques déposées ou enregistrées d' Intel Corporation ou de ses filiales, aux Etats-Unis d' autres pays. Tous droits réservés.





Au début, vous essayerez sûrement tous les types d'échiquiers et vous direz : « Oooh, c'est beau. » Mais au final, vous reviendrez vite aux pièces et couleurs traditionnelles, beaucoup plus lisibles.

Bon, je vais tenter le coup du Berger, c'est classique, mais je le maîtrise bien… O.K. Pourquoi il sort sa dame là ? Tiens, il m'a pris mon fou… Et ma tour… J'avais pas un cavalier sur cette case il y a quelques secondes ? Ah ça y est, échec et mat. En huit coups. Y a pas à dire, les échecs, faut pratiquer, sinon ça se perd vite. Après ça, difficile de vous balancer des trucs du genre : « Moui, ce programme est sympa, mais il maîtrise mal les ouvertures offensives, et il est un peu faible en milieu de partie. » Très franchement, avec mon petit niveau aux échecs, je serais bien incapable de pousser ce programme dans ses derniers retranchements. Et à moins que vous ne soyez Étienne Bacrot, vous non plus ne devriez pas avoir de mal à trouver un niveau de difficulté assez élevé pour que le PC vous mette des raclées à longueur de soirée. Je ne connais pas le niveau ELO du programme, mais ça doit se situer au-dessus des 2000 points, soit environ 1987 points de plus que moi. En revanche, pas besoin d'être un dieu vivant des 64 cases pour voir que ce programme d'échecs est une véritable réussite.

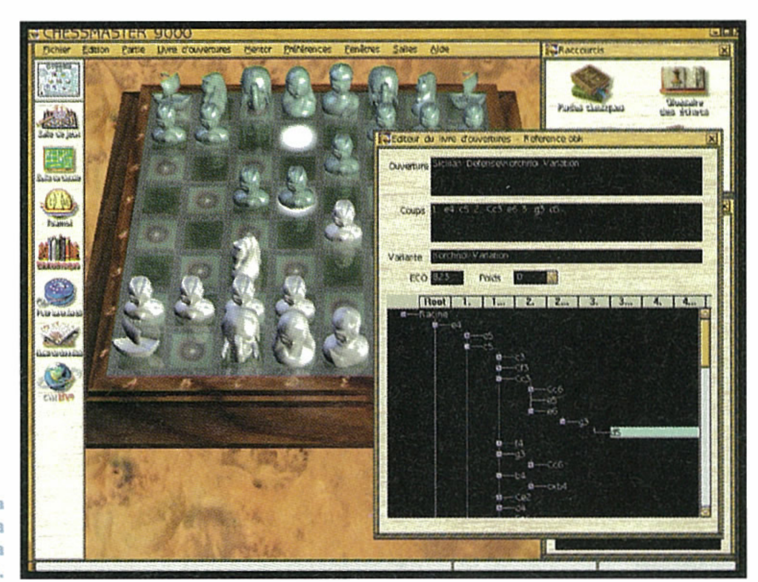


CONFIG MINIMUM **PII 450, 128 Mo**
ÉDITEUR **UBI SOFT**
DÉVELOPPEUR **UBI SOFT**
TEXTE ET VOIX **EN ANGLAIS**

Chessmaster

JEU D'ÉCHECS

MALGRÉ DES PREMIÈRES PARTIES PROMETTEUSES, VLADIMIR KRAMNIK N'A FINALEMENT OBTENU QU'UN NUL UN PEU PITEUX FACE À DEEP FRITZ, LE PROGRAMME INFORMATIQUE D'ÉCHECS LE PLUS PERFORMANT DU MOMENT. APRÈS LA DÉFAITE DE KASPAROV IL Y A QUELQUES MOIS FACE À DEEP BLUE, JE DEVIENS DONC LE DERNIER REMPART DE L'HUMANITÉ FACE À LA DOMINATION TOTALE DES MACHINES : CHESSMASTER 9000, ME VOILÀ.



Tout le monde aura bien sûr reconnu ici la variation Korchnoi de la défense sicilienne.

De 7 à 77 ans

Outre les classiques modes de jeu qui permettent d'affronter l'ordinateur contre 150 types d'adversaires à la personnalité différente, le tout sous de nombreuses formes (en blitz, en partie libre, avec une aide qui analyse les coups…), Chessmaster 9000 se caractérise surtout par la tonne d'outils mis à la disposition des joueurs pour progresser. Sur les deux CD du jeu, on trouve notamment une gigantesque base de données regroupant 800 des plus célèbres parties jouées ces trois derniers siècles, des dizaines de cours destinés à tous les niveaux, allant de l'apprentissage du déplacement des pièces jusqu'à l'analyse des gambits les plus complexes, ainsi que les conseils d'un Maître International, Josh Waitzkin. On peut aussi consulter une sorte d'encyclopédie des ouvertures avec un système très pratique d'arborescence ou encore jouer sur le Net par le service multijoueur de Ubi Soft. Même les bambins ne sont pas oubliés puisqu'un mode spécial leur permettra de s'initier à ce noble jeu sur des échiquiers aux couleurs vives avec des pièces en forme d'animaux rigolos.

ackboo

Un peu de technique

Bien que le jeu puisse afficher de magnifiques échiquiers en 3D, il est tout à fait possible de le lancer sur une antiquité genre PII 350, 128 Mo et une vieille carte même pas accélérée 3D. Dans ce cas, il faudra se contenter de jouer en 2D et les temps de réflexion de l'ordinateur seront un peu plus longs, mais ça ne devrait pas déranger les passionnés.

En Deux Mots

ULTRA-COMPLET, ULTRA-PERFORMANT, CE NOUVEAU CHESSMASTER EST UN OUTIL IDÉAL POUR LES JOUEURS D'ÉCHECS DE TOUT NIVEAU. IL SE PAYE MÊME LE LUXE D'ÊTRE PLUTÔT JOLI EN PROPOSANT DES DIZAINES D'ÉCHIQUIERS ET DE FORMES DE PIÈCES DIFFÉRENTES, LE TOUT EN 3D AVEC REFLET EN TEMPS RÉEL, S'IL VOUS PLAÎT.

- + Bon bah, c'est un jeu d'échecs quoi…
- + Les cours pour tous les niveaux
- + La bibliothèque d'ouverture archi-complète
- + Une foule d'outils pour aider le joueur à comprendre ses erreurs et progresser
- − L'interface peut parfois devenir surchargée vu le nombre de fenêtres affichables

7 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE
8 INTÉRÊT

ONE PLUS ONE 



Vous en mourriez de peur ?
Vous en pleureriez d'horreur ?
Ne frissonnez plus d'angoisse !

Découvrez l'ultime dans l'agonie humaine !

BONUS EXCLUSIFS : Panoplie du Baron en carte interactive
- Galerie d'affiches exceptionnelles
- Court-métrage vampirique

POUR VOTRE PLUS GRANDE TERREUR, LA SÉRIE MARIO BAVA

EN PARTENARIAT AVEC MAD MOVIES

EST ENFIN DISPONIBLE !

Mad Movies — ONE PLUS ONE VIDÉO — Elke Sommer — Telly Savalas — LISA ET LE DIABLE — Série Mario Bava — DVD

Vol. 2

A ne pas confondre avec le très exorcisé La Maison de l'Exorcisme !

BONUS EXCLUSIFS : Cauchemar de Lisa et le diable
- Revivez la Maison de l'exorcisme (photos inédites)
- Double galerie d'affiches
- Court-métrage sanglant



Un véritable opéra meurtrier !

BONUS EXCLUSIFS : Une hache pour la lune de miel, un film clé en carte interactive
- Galerie d'affiches horrifiques
- Court-métrage diabolique

La SÉRIE MARIO BAVA est également disponible en VHS

Prochaines sorties Avril 2003


TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM PIII 650
ÉDITEUR JoWood **DÉVELOPPEUR** Ximilix Allemagne
TEXTE ET VOIX V.O.





K-Hawk

ACCIDENT DE PARCOURS

L'UNIVERS DU JEU VIDÉO, C'EST UN PEU COMME UNE GALAXIE. ON Y TROUVE DES ASTRES MERVEILLEUX, DES TROUS NOIRS DÉROUTANTS, OU DES NÉBULEUSES, HEU... NÉBULEUSES. K-HAWK FAIT PARTIE DE LA DERNIÈRE CATÉGORIE.

K-Hawk, c'est le doux nom du porte-avions que se coltine une héroïne au profil de videur de boîte SM, très militaire sur les bords. On ne s'imagine pas une seconde s'accoupler avec une créature pareille, même ivre mort. Remarquez, ce n'est pas trop grave, cette jeune fille au physique sec et ingrat a un petit ami. Militaire. Elle et lui partent en mission sur une île trop peuplée pour être honnête. L'hélico qu'elle pilote se fait toucher par un missile poussif. Résultat : le mec meurt, la nana reste, et doit trouver un moyen de sortir vivante de cette île. Le problème, c'est qu'elle n'est pas, ou peu, armée. Il ne lui reste plus que sa ruse, c'est-à-dire celle du joueur, pour éviter les nombreux gardes ennemis. K-Hawk est donc un jeu d'infiltration. Voilà, tout est dit.

Pauvre fille

Remarquez, le principe en lui-même est intéressant. Le problème, c'est que presque tout est raté. Certes, si ce n'était que cette nana aussi raide qu'un crayon et aussi coincée qu'une classe de la Légion d'Honneur de Saint-Germain en Laye, ce ne serait pas grave. Dans K-Hawk, tout a un problème. En matière de gameplay, notre femme ne sait pas faire grand-chose, à part marcher, courir, s'accroupir et tirer quelques trop rares coups par-ci par-là. Le moteur graphique est à la limite du supportable, la modélisation et l'animation des personnages donnent la vague impression que tout a été fait entre midi et deux. Pareil pour le moteur physique qui interdit de se faufiler entre les arbres et les rochers, ou encore de plonger dans l'eau, histoire d'être encore plus discret. La bonne nouvelle, c'est que les bruitages sont bons. Tout n'est donc pas à jeter. Mais cela reste chiant... Vraiment chiant, n'ayons pas peur des mots et des grossièretés. D'habitude, lorsqu'on joue une fille à l'écran, ça amuse l'œil. Là, aucune magie n'opère. Notre donzelle a les jambes constamment coupées en bas de l'écran, et lorsqu'elle s'accroupit, on a l'impression qu'elle va se soulager sur le clavier. Pour le reste, tout le jeu se résume à éviter les cônes de vision des ennemis, affichés sur un écran radar, à la manière d'un Metal Gear Solid 2 sans les films, et en largement plus ennuyeux (c'est dire !).

Pete Boule

Un peu de technique

K-Hawk n'est pas vraiment gourmand. D'ailleurs, lorsqu'on regarde sa pauvreté graphique, on se demande pourquoi il en serait autrement. On peut monter dans des résolutions de l'ordre du 1600x1200, ce qui en soi ne sert pas à grand-chose. La grosse interrogation réside dans la localisation du produit. La version que nous avons reçue ne tournait qu'en anglais et en allemand, donnant un caractère vraiment bizarre à l'héroïne.

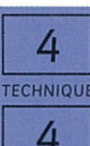
Tous les personnages sont assez laids.



En Deux Mots

SI LE PRINCIPE EST BON, LE JEU EST MAL PENSÉ. LES POSSIBILITÉS OFFERTES PAR LE GAMEPLAY SONT QUASI NULLES, ET « L'ACTION » MANQUE DE RYTHME. ON GÈRE SON ENNUI AU GRÉ DES PROMENADES DES SENTINELLES QU'IL FAUT ÉVITER, ET ENFIN, LORSQUE LA MORT LIBÉRATRICE DE L'HÉROÏNE SURVIENT, ON PASSE VITE À AUTRE CHOSE (REGARDER DE VRAIES FILLES, PAR EXEMPLE).

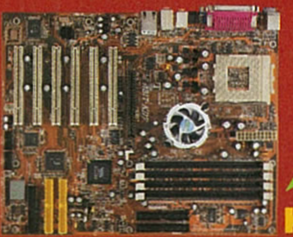
+ L'idée de base
+ Les bruitages
- La fille...
- ... et le reste



4 TECHNIQUE
4 ARTISTIQUE
2 INTÉRÊT

Etes-Vous Assez Rapide ?

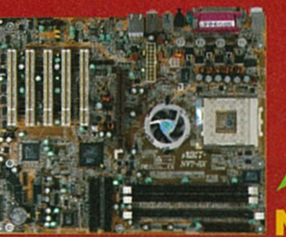
Restez dans le jeu. Choisissez ABIT





KD7/KD7-RAID

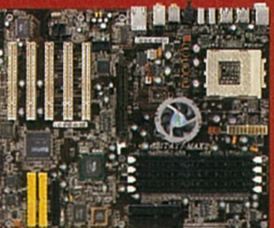
- Supporte les processeurs AMD AthlonXP/Athlon/Duron en 200/266/333 Mhz FSB
- Chipset VIA KT400 VT8235
- Supporte 4 DDR 400/333/266/200
- LAN et Audio 5.1 intégré
- AGP8X et SPDIF
- Controleur RAID sur la KD7-Raid
- Serial ATA et Gigabit LAN (Option)
- ABIT SoftMenu™





NF7-S

- Supporte les processeurs AMD AthlonXP/Athlon/Duron en 200/266/333 Mhz FSB
- nVIDIA nForce2 SPP et MCP2-T
- Supporte 3 Dual DDR 400/333/266/200
- ABIT Serillel™ ATA & AGP8X
- LAN et Audio 5.1 intégré
- nVIDIA SoundStorm Technology avec SPIDI
- USB 2.0 et Firewire
- ABIT SoftMenu™





AT7-MAX2

- Supporte les processeurs AMD AthlonXP/Athlon/Duron en 200/266/333 Mhz FSB
- Chipset KT400 VT8235
- Supporte 4 DDR 400/333/266/200
- ABIT Serillel™ ATA RAID
- LAn et Audio 5.1 intégré
- AGP 8X et SPDIF
- Supporte le MediaXP (Lecteur de cartes mémoires en option)
- 10 USB 2.0 et 3 Firewire au maximum
- ABIT SoftMenu™

OFFRES RÉSERVÉES AUX REVENDEURS

www.ABIT-France.com

DISTRIBUÉ PAR :

www.morextech.com
E-mail : info@morextech.com

TÉL. : 01 41 47 67 67
FAX : 01 47 94 34 70

MOREX
TECHNOLOGIES FRANCE S.A



CONFIG MINIMUM PENTIUM III 500, 128 MO RAM
ÉDITEUR MICROÏDS
DÉVELOPPEUR MICROÏDS FRANCE
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

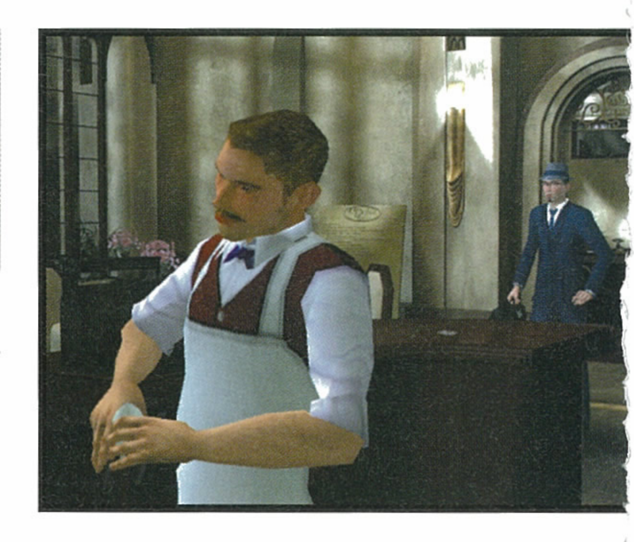


MULTICHOSE BAVARD

JE SUIS GAME DESIGNER. JE SUIS EN PLEINE EFFERVESCENCE CRÉATIVE LÀ. J'AI INVENTÉ UN NOUVEAU CONCEPT. C'EST DE L'ART INTERACTIF... ÇA TE DIRAIT D'EN ACHETER ?... VRAIMENT PAS ? J'INSISTE PAS. TES PARENTS ? ÇA POURRAIT LES INTÉRESSER ? C'EST UN BEL OBJET ET TOUT. ILS SONT VIVANTS TES GRANDS-PARENTS ? ILS ONT UN PC ?

Paris 1920. Expatrié new-yorkais, peintre et détective privé, Mc Pherson enquête sur un double meurtre. Le pauvre détective est affublé d'une voix suave façon publicité d'après-rasage. Avec un air pseudo-mystérieux et entendu, il débite des idioties au kilomètre. Un vrai moulin à bêtises. Et ce blaireau, c'est vous. Allez, courage, maintenant il faut partir enquêter. Oh rassurez-vous, ça ne va pas être bien compliqué ; n'oubliez pas que vous jouez un idiot. Il suffit donc de cliquer sans chercher à comprendre. L'histoire, les dialogues sans intérêt défilent. De clic en clic, on s'enfonce ainsi dans un récit faiblard et chiant comme un discours de Pompidou sur la réforme agraire... mais...





Un peu de technique

C'est le moteur de Syberia. Une valeur sûre... mais qui commence à dater techniquement. Pas de transition entre les décors. On se téléporte de clic en clic. L'avantage c'est que ça tourne sans problèmes sur les plus petits Pentium III.

... mais c'est quoi cette chose ?

La seule solution que j'ai trouvée pour définir cette monstruosité, c'est d'énumérer ce qu'elle n'est pas, comme dans la chanson de Louise Attaque « Les Parisiennes ». Nouvelle question donc : « Qu'est-ce que cette chose n'est pas ? » D'abord ce n'est pas un jeu. Ça ressemble à une aventure en Quick Time VR (vous savez, vous bougez avec la souris pour voir autour de vous, et vous cliquez pour sauter de décor en décor). Ça y ressemble... mais il n'y a pas de véritable choix donné au joueur. Vous pouvez cliquer les yeux fermés sur les dialogues, l'histoire suit inlassablement son cours et vous saoule de dialogues. Ça ressemble à Syberia... mais ça n'est pas une œuvre d'art, loin s'en faut. Les doublages sont ridicules, l'histoire est absurde, sans intérêt et mal racontée. Dialogues et musiques sont du niveau « les filles d'à côté ».
Les animations sont très inégales. Ce serait donc un genre de B.D. semi-interactive complètement ratée ? Oui... mais ça n'est pas complètement raté. Il y a un vrai talent graphique. Les personnages en 3D sont magnifiquement modélisés. Certains décors sont de véritables toiles. Bref, c'est du caca, mais dedans il y a de délicieux petits bouts de mandarine... si ça vous dit, bon appétit.

monsieur pomme de terre

En Deux Mots

EH BIEN, C'EST LE BLAIREAU MULTIMÉDIA QUI VA ÊTRE TRÈS CONTENT : UN BEAU LOGICIEL INTERACTIF AVEC DES IMAGES EN COULEUR QUI BOUGENT ET QUI PARLENT ! QUI DISCUTENT MÊME UN PEU TROP, POUR TOUT VOUS DIRE. ON PEUT MÊME CLIQUER. NON PAS LÀ MADAME... OUI LÀ ! VOILÀ, VOUS AVEZ RÉSOLU L'ÉNIGME.

+ **Un vrai talent graphique...**
− ... mais à part ça, rien à sauver.

5	TECHNIQUE
8	ARTISTIQUE
2	INTÉRÊT

UN MOBILE UNIQUE !!!! 08 99 705 806

TELECHARGEZ LES TOUT DERNIERS LOGOS ET SONNERIES POUR VOUS DEMARQUER !!!

BIG LOGOS


47756

23555


00365 53239 28956

47305 09766 30246



22458 30784 46511


11662 47875 09185



23691 19707 43048
22930 29114 23262





43032 22822 22788 29016 46697





42281 30937 13710 22440 39926*

LOGOS CLASSIC



10466 40942 40813 40811 30120
30130 17360 60210 40965 39386
51776 39197 39196 22722 14259

SONNERIES

23995 1er gaou
43292 5, 9, 1
23607 A demi nue
42779 A little less conversation
42074 A thousand miles
10054 Agence tout risque
46701 Apocalipse flow
45602 Are you ready
45530 Asereje
42797 Au soleil
45527 Block party
44980 Boys
43261 C'est aussi pour ça...
11051 C'est la vie
34722 C'est une belle journée
40698 Come back to me
42227 Cover up
46702 Cry
40223 Cum cum mania
11044 Darladiladada
38729 Desenchantée
45528 Diamant noir
11089 Dirty dancing
40699 En apesanteur
43346 Extreme ways
11160 Fame
41199 Full moon
45430 Funky maxime
46773 Gangsta Lovin
45529 Get down samedi soir
46458 Harder
10010 Hawai Police d'État
42493 Hero
21894 How you remind me
40725 I need a girl
39736 I'm alive
43019 I'm gonna be alright
44112 In my place
13829 Inspecteur Gadget
41478 It's ok
45880 J'ai besoin d'amour
39410 J'ai demandé à la lune
43192 J'ai tout imaginé
11005 James Bond
52236 Je ne veux qu'elle
46703 Je suis et je resterai
52237 Julia
42897 La bomba
11183 La Carioca
11021 La Famille Addams
11041 La Guerre des Étoiles
44023 La la yela
11104 La soupe aux choux
11056 La vérité si je mens
11014 Le bon la brute et le truand
11023 Le Flic De Beverly Hills
11015 Le Parrain
10431 Le professionnel

SURPRISES PAR TELEPHONES

Piégez vos amis, votre famille ou vos collègues avec un canular téléphonique, une déclaration d'amour ou une dédicace très personnelle !

08 99 701 706

1/ Appelez le **08 99 701 706**
2/ Choisissez ce que vous voulez envoyer
3/ Tapez le N° de tel du destinataire
4/ Indiquez l'heure et la date de votre envoi
5/ C'est parti !

LE TOP

39549 L'assureur de votre voisin
39556 Centre des Impôts
39557 Les Assedics
17885 Argent diabolique
17890 Futur papa
17898 Le garage de Momo
43095 Voisin cambriolage
44887 Je t'aime
17883 Papy déboussolé
17884 Problème de sou
39552 Votre opérateur téléphonique
39553 Police nationale
39554 Raymond & Co démolition
39555 Paris-Marseille
32994 Réveillez-vous vite
17899 Récupération à l'amiable
43096 Voisin huissiers
41539 Ebats des voisins
17987 Chourrer le bien du voisin
17855 Miaulement voisin

LES NEWS

17886 L'huissier de justice débarque
19853 Un égoutier chez vous !
17560 Un problème avec votre compte...
19572 Le livreur de pizza
17888 Délicieuse invitation surprise

17900 Problème avec votre dossier
17902 Le Chinois qui parle pas français
17903 Le paysan qui s'enerve
17910 la drague à donf !
17911 Le bombe sexuelle qui t'appelle
17912 Y paraît que t'es un super coup !
17918 Je t'ai repéré, je craque pour toi
17920 Désolée, j'ai rayé votre voiture...
17921 La voisine de palier très hot
17930 Vous êtes sur écoute ! Ne bougez plus !
17931 Allo?...j'entends rien..allo ?!?!
17934 La direction des Impôts à l'appareil
17937 La voisine du dessus qui craque
32993 Le démenageur qui débarque !
44888 Je te kiffe

DRAGUE AU TEL

17640 Amour rime avec toujours
17641 48 heures au lit
17644 J'aime tout chez toi
17648 Je suis d'accoooord
17649 Quand tu veux tu me téléphones
17650 T'es où ?
17651 On pourrait se voir
17652 J'ai envie et besoin de toi
17659 Je suis prête à tout pour toi

AMOUR FOU

17563 Mon amour, ma merveille
17564 Je t'aime à l'infini
17572 Je te kiffe à donf!
17580 Le détective privé
17581 Je t'aime
17582 Petits noms d'amour
17585 Je te trouve super mignon

DES MILLIERS DE MESSAGES

08 99 701 706

+ de 1000 références !

Un nouveau message d'accueil pour votre messagerie de mobile ou votre répondeur fixe !!!

LE TOP

01477 Louis De Funès*
01115 Votre mission
01118 Morte couille
01189 Bruce l'explosif
01186 Le parrain
40748 Stach stach*
19302 L 'Exorciste
01301 Hein, que ça t'énerve !
14299 La vérité j'réponds 2
40790 1m73 62kg
29066 La panthère rose
01687 Elie Semoun*
01576 Jean-Marie Bigard*
01541 Doc Gynéco*
21801 Tubullar bells
01213 Ange & démon
33092 E.T l'ami terrien
01470 Eric Cantona*
19881 Casimir, le monstre gentil
45380 Mon répondeur got high

LES NEWS

33094 Ace Ventura
01135 Bizarre bizarre ce répondeur
01688 Elie Semoun*, secrétaire particulier
33109 Je lâche mon pitbull
15439 Laëtitia
01407 L'africain le vrai !
14321 Laisse moi, laisse moi un message
19304 Le père Noel est une...* : C'est c'la oui...
01154 Le prisonnier appel n°6
40793 Le son des bandits*
01593 Loulou ?
29067 Maya l'abeille
20541 Ô répondeur tu viens t'éclater
14336 OM, nous allons gagner

33084 Pretty messagerie
40876 Pulp Fiction
42948 Sylvester Stallone*
22994 Tu es le vibreur de mon cœur
40797 Whenever whenever*
14308 You toking tome

LES SKETCHS

14792 Absent, donc pas là
01372 Baby, baby !
22995 C'est à un autre qu'elle pense oui !
37946 Contravention de messages
01728 En déplacement
01266 Fou rire
14783 Il ou elle ?
14790 Invitation
09998 J'ai fait une de ces teufs
18441 Je suis malade...
01389 La messagerie du bonheur
01235 Le répondeur de l'hypnose
01701 Personne !
10064 Répondeur number one
10016 T'aimes ça laisser un message...
14825 Whazzaah !

AMOUR FOU

29437 Agences tous risques
18425 Alerte à Malibip
14816 Ally Mc Bip
29063 Capitaine Flam
19308 Casimir
01206 Casper-Bip, le fantôme
29071 Les cités d'or
01113 Deux flics amis amis
21802 Friends
01165 Elmo hhh
01199 Steve Austin

*Imitations & parodies

© 123 MM RC 342 177 029 - 0899 : 1,349 €/appel + 0,337 €/mn. SONNERIES : compatibles sur ALCATEL 311, 511, ERICSSON R520 ,T2x, T39, T65, T68, MOTOROLA A008, Talkabout 19x, 2xx, V100, V5x, V6x, NOKIA 3xxx, 5xxx, 6xxx, 7xxx, 8xxx, 9xxx, PHILIPS Azalys 2xx, Melody, Fisio 3xx, Savvy Melody, Vogue, Xenium 989, 9@9Melody <mailto:9@9Melody>, SAGEM MC300, 9xx, MW3xxx, MW9xx, MY3xx, SIEMENS ME45, 45, TRIUM Maura, Odyssey, Mystral. LOGOS OPERATEURS : compatibles NOKIA 3xxx, 5xxx, 6xxx, 7110, 8xxx, 9xxx, SIEMENS ME45, 45. SAMSUNG N500, N600, N620, R200S, R210S, R220. • BIG LOGOS : compatibles fond d'écran sur NOKIA 3310, 3330, 3350, 52xx, SIEMENS ME45, 45 et en message image sur NOKIA 3xxx, 5xxx, 6xxx, 8xxx. SAMSUNG N500, N600, N620, R200S, R210S, R220. - *JOE BAR TEAM © Editions Vents d'Ouest/Bar2 - *Garfield © 2002 PAWS-All Rights Reserved.



Icewind Dale II

JEU DE RÔLE

DEPUIS LE 25 OCTOBRE DERNIER, UN GRAND NOMBRE D'ENTRE VOUS A DÛ REMARQUER LA PRÉSENCE D'ICEWIND DALE II EN MAGASIN. UN JEU DE PLUS QUI A FILÉ DIRECTEMENT SUR LES ÉTAGÈRES DES REVENDEURS, SANS PRENDRE LE TEMPS DE PASSER NOUS DIRE BONJOUR. À TRAVERS CE TEST, L'ERREUR EST RÉPARÉE.

Lorsque ce genre de choses arrive, on ne peut s'empêcher de penser : « Hum... ça sent la grosse bouse, cette histoire », et on file l'acheter en rayon histoire d'être sûr que l'animal sera bien testé. Pour Icewind Dale II, on n'a rien reçu, on l'a acheté, et finalement, bah, ce n'est pas une bouse... Après cette petite explication, on peut passer au test.

Icewind Daaaaarg !

L'histoire nous replonge sur l'Épine Dorsale du monde des Royaumes Oubliés. Pour ceux qui ne le savent pas encore, il s'agit d'un endroit travaillé au médiéval-fantastique, dans lequel s'entretuent des barbares étudiés façon Conan. On y trouve tout plein de peuplades normales, comme des Vikings ; presque normal, des elfes, des drows, des orcs ou des gobelins ; et pas normal du tout, comme des démons, des hommes-lézards, des morts-vivants ou des géants des glaces. L'intrigue commence par le pillage systématique de villages humains par des hordes de gobelins. Tout ça ne ferait penser qu'à des incidents saisonniers, si ce n'était qu'une rumeur insistante faisait état de la formation d'une grande armée de monstres et de démons. Cette dernière aurait pour projet principal de fondre sur l'Épine Dorsale des Royaumes Oubliés, histoire d'expliquer aux populations locales les joies d'une nouvelle existence d'esclaves.
Le joueur a pour mission de sauver le monde, une fois de plus, et dispose de un à six personnages pour ce faire (sachant qu'avec un seul personnage, c'est quasiment impossible).



Icewind Dale II aime bien le gigantisme, surtout en matière de bestioles.



Le gameplay repose encore beaucoup sur le côté gros bill des combats.

Testé et approuvé

Bien qu'il se vante d'apporter pas mal de nouveautés par rapport au premier Icewind Dale, le deuxième chapitre n'en est pas moins qu'une simple adaptation du gameplay et de la technologie de Baldur's Gate 2, dans un univers de barbares, d'ours polaires, de yetis et d'esquimaux. On retrouve toutes les bonnes trouvailles techniques que Baldur's Gate 2 avait su nous offrir, avec un gros penchant pour le grosbillisme. Le reste, c'est presque du déjà vu, avec une réactualisation des très jolis décors du premier Icewind Dale, ou la présence d'objets magiques déjà rencontrés dans les deux Baldur's Gate. La gestion automatique des compagnons d'armes est aussi inexistante que celle du premier Icewind Dale, et cela pousse donc le joueur à être extrêmement attentif à ses personnages pendant le combat.
L'I.A. est au rendez-vous, nous donnant pas mal de fil à retordre, et le pathfinding est convenable.
En revanche, puisque tout semble avoir été importé avec succès de Baldur's Gate 2, Icewind Dale II hérite aussi des défauts. Les personnages ne peuvent toujours pas courir, la résolution est bridée, et la progression dans le gameplay reste linéaire.
La bonne nouvelle, c'est que tout porté qu'il soit vers le combat, Icewind Dale II donne plus d'importance aux dialogues et aux quêtes secondaires que précédemment. Ça apporte un poil d'excitation en plus. Certes, on est loin de quelque chose d'aussi complet que Planescape Torment, mais c'est quand même pas mal.

iansolo

Un peu de technique

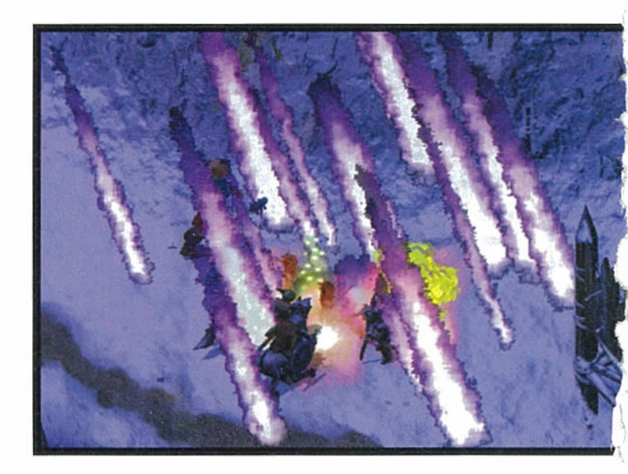
Icewind Dale II exploite toujours le moteur Infinity propre à toute la série des Icewind Dale et autres Baldur's créés par Black Isle. On n'est donc pas surpris que le jeu se contente d'une résolution de 800x600 pour tourner. Ça a son charme, mais les possesseurs de grosse config' penseront qu'il est temps de passer à autre chose.





TOUT PUBLIC — INTERNET 6 — LOCAL LAN 6

CONFIG MINIMUM PIII 500, 256 Mo RAM
ÉDITEUR TITUS VIRGIN INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR BLACK ISLE ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX V.F.



En Deux Mots

LE GAMEPLAY EST PLUS RICHE, L'INTRIGUE TIENT LE COUP SUR LA LONGUEUR, ET LA RESUCÉE TECHNOLOGIQUE DE BALDUR'S GATE 2 EST CORRECTEMENT EXPLOITÉE. BLACK ISLE A SU FAIRE DU NEUF AVEC DU VIEUX. ÇA SE LAISSE JOUER. SI ON EST FAN DE JEU DE RÔLE PC, ET SURTOUT DE BALDUR, LE JEU VAUT LE COUP.

+ Le gameplay et le scénario plus riches
+ L'importance des dialogues et des quêtes secondaires
− Pas vraiment de nouveautés dans le gameplay

5 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE

6 INTÉRÊT





Un peu de technique

C'est ici que le bât blesse : si les aéroports avec leur niveau de détail ralentissent le jeu, le nouveau cockpit virtuel fera figure de véritable coup de massue pour les configurations modestes ou même moyennes. Prévoyez une carte 3D de combat et un processeur au-dessus de 1,2 GHz (les développeurs recommandent un 1,4) afin de pouvoir survivre aux 10 FPS que vous risquez d'atteindre.

Les add-ons pour FS proposant des scènes ou des aéroports sont une manne pour les développeurs les moins doués : rien de plus facile que de fabriquer deux, trois bâtiments et un château fort, puis de le vendre sous l'appellation « Castelnaudary 2002 : scénario réaliste pour Flight Simulator ! » En réalité, rares sont ceux qui innovent suffisamment dans ce domaine pour se permettre de concurrencer les packs gratos que l'on dégote partout sur le Net. On trouve quelques exceptions à cette règle, notamment chez Wilco qui depuis deux ans déjà propose la série des Airport. Plutôt que de s'attaquer aux villes et paysages, leur spécialité à eux, ce sont les infrastructures aéroportuaires.
On retrouve donc des lieux très connus, des gros hubs tels que Charles-de-Gaulle, Los Angeles international, Heathrow en plus de quelques autres. La précision atteinte est surprenante, comme dans les autres extensions de la même série. Seulement ici, cela s'anime : des chariots de bagages approchent les avions, et on peut voir une véritable activité au sol. Airport 2002 fournit aussi les documentations



CONFIG MINIMUM PIII 800, 128 MO RAM, CARTE 3D **ÉDITEUR** UBI SOFT
DÉVELOPPEUR WILCO PUBLISHING BELGIQUE
TEXTE ET VOIX V.F. OU V.O.

Airport 2002 vol 1

ADD-ON FLIGHT SIMULATOR 2002

DANS L'UNIVERS FEUTRÉ ET TROUBLANT DES EXTENSIONS POUR FLIGHT SIMULATOR, LA SOCIÉTÉ WILCO FAIT FIGURE DE LEADER AVEC DES PRODUITS TOUJOURS BIEN DOCUMENTÉS ET ORIGINAUX.

à l'intention des développeurs qui voudraient se servir de ces nouveaux scripts. Mais la grosse révolution, c'est qu'un avion a été ajouté au pack. C'est un Boeing 737, dont le cockpit virtuel représente une grande première puisqu'il est le seul dont on peut se servir.
Eh oui, ici on supprime enfin le panel 2D et on rend le tableau de bord 3D cliquable. Le 737 a d'ailleurs été reproduit dans tous ses détails, puisqu'on peut passer du cockpit pour aller s'installer dans un des sièges des passagers, histoire de vivre les crashs avec encore plus d'intensité. Par ailleurs, on trouve aussi un FMC, l'ordinateur de bord, pour nous permettre une simulation d'un meilleur niveau que ce que FS2k2 nous propose en standard.

Bob Arctor





L'aéroport international de Los Angeles.

En Deux Mots

UN EXCELLENT PACK, ET MÊME MEILLEUR QUE CE À QUOI WILCO NOUS AVAIT HABITUÉ JUSQU'ICI. ON Y TROUVE DES AÉROPORTS PARFAITEMENT REPRODUITS, UN NOUVEL APPAREIL DÉTAILLÉ À L'EXTRÊME ET UN COCKPIT VIRTUEL ENTIÈREMENT NOUVEAU. QUE DEMANDER DE PLUS ? AH OUI, VOILÀ : DE LA FLUIDITÉ !

+ Le niveau de détail des aéroports
+ La modélisation du 737
+ Le FMC
− Préparez-vous à upgrader le PC

7 TECHNIQUE

7 ARTISTIQUE

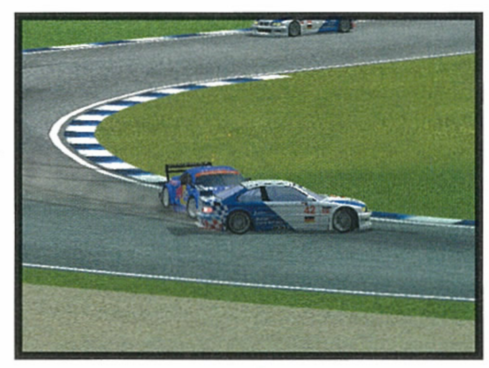


INTÉRÊT



Et je souffre car je teste à la place de Fishbone Total Immersion Racing, censé être le summum du jeu de course (axé GT) sur PC en ce qui concerne l'Intelligence Artificielle de vos adversaires informatisés.
La boulette concerne le cerveau utilisé comme référence. Ils ont dû modéliser celui du mec qui m'a fait une queue de poisson sur le périph en '95.
Un beau spécimen... Malgré ce qu'annoncent les concepteurs, il faut avouer que les concurrents sont assez stupides. Un icone « émotion » (tout un programme) vous indiquera le type de gugus que vous allez doubler. Si le triangle est rouge, attention boulet. S'il est blanc, attention polio. Le premier fera exprès de tenter de vous sortir, l'autre ne doit pas regarder dans son rétro. Ce qui revient généralement au même. Comme en plus les collisions sont assez minables (un simple « blonk » avec rebond, sans déformation sur les véhicules), on se retrouve assez vite à pousser tout le monde pour passer en tête.
Pire, sur certains circuits, on se surprend à faire des bandes, style billard, vu qu'il n'y pas vraiment de pénalités à s'écraser à plus de 200 km/h sur les chicanes. Freiner sur Hockenheim ?
Pourquoi faire...
Pendant que je suis en train de grogner, parlons d'art. La musique orientée techno passe plutôt bien, les bruitages ne sont pas mal du tout (les ronronnements du moteur sont même bien rendus). Mais les rares voix en français sonnent super faux. « Tu as terminé à la première place ! » Frissons de la honte garantis, mais on a vu pire. Non, le vrai problème, c'est les décors, souvent trop vides et qui contrastent avec des bolides bien modélisés. J'ai l'air un peu violent là, mais fallait pas nous promettre la lune. Le reste est plus positif. Les modes de jeu sont nombreux : trente challenges à relever (avec déblocages de circuits - onze au total - et voitures à la clé), un mode Carrière complet (avec petite gestion des rivalités, amusant), deux joueurs en écran splitté et les inévitables « course unique » et « contre la montre ». La quinzaine de véhicules disponibles est répartie en trois catégories : de la GT de base aux prototypes en passant par les GTS. Le comportement des voitures est amusant pour peu qu'on aime ce style de conduite absolument pas réaliste (ce qui est mon cas, vive les dérapages du train arrière). Les aides au pilotage (ABS, freinage auto, antipatinage, boîte auto, indication de virage) permettraient même à Monsieur Pomme de Terre de rester sur la piste. Évidemment, une fois le jeu en main, il faut virer tout ça sous peine de vite s'ennuyer ferme et surtout jouer au moins en mode Professionnel. Là, on commence à se dérider et on se surprend à faire les pires vacheries au fâcheux qui reste systématiquement devant vous avec une voiture de même puissance. Personnellement, je suis assez pour la touchette à l'arrière, histoire de lui faire jouer les toupies. Quoi, j'ai pas le droit ? À part le rendre franchement désobligeant à votre égard dans les prochaines courses (surtout en mode Carrière), il n'y a pas de pénalités. Du coup, couper dans les chicanes devient aussi un art. Quand je vous disais que c'était arcade... De titre raté, TIR sauve sa peau pour passer dans la catégorie de petit jeu sympatoche, qui aurait mérité plus d'attention côté optimisations. Il manque aussi un mode réseau, plus de finition (contrôle des replays, etc.) pour vraiment percer, surtout que la concurrence est assez rude sur ce créneau. Les accrocs du volant pourront tout de même s'amuser. En mode Légende sur piste mouillée avec un prototype boosté sous les fesses, faut pas laisser le ficus se prendre dans le volant. Hein Fish (ndFish : beuh, je ne pouvais pas faire le test, j'avais piscine artistique...).

Doc Caféine



Ce genre de manœuvre est parfaitement légal. Mais si.

Un peu de technique

La programmation ne laisse que peu de doutes quant à son manque d'optimisation. C'est parfois saccadé en 1024x768, tout à fond. Et sur un Pentium 4 2,8 GHz, avec 512 Mo de RDRAM et une Radeon 9700 Pro, ça agace... Je vous rassure, ça fonctionne plutôt bien sur une petite machine, à condition de virer les options les plus gourmandes comme l'environment mapping.







CONFIG MINIMUM **PIII 500 MHz, 128 Mo RAM, Carte 3D**
ÉDITEUR **Razoworks**
DÉVELOPPEUR **Empire Interactive Grande-Bretagne**
TEXTE ET VOIX **V.F.**

Total Immersion Racing

C O U R S E A U T O M O B I L E



LAISSEZ-MOI VOUS PARLER DU FICUS. LE FICUS EST UNE PLANTE ASSEZ JOLIE DONT UNE VARIÉTÉ TRÈS SPÉCIALE SE DÉVELOPPE SPÉCIFIQUEMENT DANS LA PAUME DU FISHBONUS FLEMMARDUS, UN ÊTRE VIVANT RARE DONT LA SURVIE SUR NOTRE PLANÈTE RESTE INEXPLIQUÉE, VU QUE CE VÉGÉTAL MAL PLACÉ L'EMPÊCHE DE SE NOURRIR PAR LE TRAVAIL. LÀ, PAR EXEMPLE, JE BOSSE POUR LUI...

En Deux Mots

UN JEU DE COURSE DE PLUS QUI PÈCHE PAR UN AIR DE DÉJÀ VU INDÉNIABLE. PAS D'INNOVATIONS MARQUANTES MAIS UN PETIT PLAISIR DE JEU QUI POURRA SÉDUIRE CEUX QUI SONT VRAIMENT EN MANQUE DE DÉRAPAGES. UNE QUINZAINE DE VÉHICULES AU COMPORTEMENT AMUSANT MAIS PEU RÉALISTE.

+ Sensations amusantes en mode Pro
- Aucune réelle innovation
- Réalisation décevante

5	TECHNIQUE
6	ARTISTIQUE
6	INTÉRÊT

Ce genre de manœuvre est parfaitement légal. Mais si.



Avant qu'il ne soit trop tard !



Un simple coup de fil pour se débloquer

0 892 687 500 0,34 €/min

La meilleure BASE DE DONNÉES de jeux PC en France







TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM PIII 700, 128 MO, CARTE 3D
ÉDITEUR MICROSOFT GAMES
DÉVELOPPEUR MICROSOFT GAMES ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS

Zoo Tycoon : Marine Mania

ADD-ON ZOO TYCOON

ZOO TYCOON DE MICROSOFT CONTINUE D'ATTIRER LES FOULES. OUI, BON, ENFIN J'IMAGINE PUISQU'ILS EN SONT DÉJÀ À LEUR SECOND ADD-ON POUR UN JEU SORTI IL Y A UN AN.

Il y a peut-être des pays (oui, des pays de l'Est bien sûr) qui ne jurent que par les Tycoons, négligeant leur économie et leurs stratégies d'import-export pour passer des heures à fabriquer des enclos et à y fourrer des animaux virtuels. Marina Mania est le prolongement logique du premier jeu et permettra à ses fans d'explorer les mystères de la mer. À ce propos, ça me rappelle un truc : il y a très très longtemps j'étais en vacances à Boston, je sortais d'une boulangerie, et je me suis dit : « Tiens, et pourquoi ne pas aller visiter le grand aquarium de Nouvelle Angleterre ? » En fait, c'est une grosse escroquerie : dans une sorte de gratte-ciel de 20 m de haut, on évolue autour d'un bassin cylindrique contenant de la morue au premier niveau, de la sardine au second et un mérou mort flottant entre deux eaux. Si on a vraiment du courage et qu'on arrive tout en haut, et à l'heure du déjeuner, on aura droit « au repas du requin » qui est en réalité un poisson moins gros que mon cocker. Ah comment j'étais dégoûté ! Heureusement, en ressortant, je suis passé devant deux phoques. Avez-vous déjà remarqué à quel point ces bêtes ont des yeux expressifs et tristes ? Elles ont toujours l'air de supplier le passant : « Monsieur, Monsieur, nous avons faim, jetez-nous quelques piles au mercure ! » Eh ben dans Marine Mania, c'est un peu la même chose : on construit des bassins de taille et de profondeur variable, et on y balance des animaux marins tels que des orques, des méduses géantes, des anguilles électriques (pour rigoler avec les méduses), des requins, puis rien ne se passe. Enfin, les créatures de la mer sont tout de même plus vives que les mammifères à quatre pattes : si ces dernières passent leur temps à manger et dormir sans d'autre espoir créatif que de faire des petites crottes, les poissons pourront être mis à contribution pour rameuter le public. Pour ce faire, on crée des attractions dans des bassins d'exhibition ou un public médusé verra des orques sauter à travers des cerceaux, parfois même plusieurs fois de suite, inlassablement. Dieu que ces animaux sont idiots.

Bob Arctor



Orque au bord de la crise de nerfs.



Un peu de technique

Que dire de l'aspect technique de ce jeu ? Pas grand-chose : la vitesse du scrolling de l'écran ne s'est toujours pas améliorée, les animations des bestioles et des humains toujours aussi peu nombreuses, et les possibilités ne se sont pas multipliées depuis la dernière extension.

En Deux Mots

ATTENTION AMI MICROSOFT, TES ADD-ONS SE SUIVENT ET SE RESSEMBLENT. GROSSE DÉCEPTION : IL EST IMPOSSIBLE D'IMMERGER DES LIONS OU TOUT AUTRE MAMMIFÈRE TERRESTRE DANS LES BASSINS. ON DEVRA DONC SE CONTENTER D'ANIMATIONS CLASSIQUES COMME DES ACCOUPLEMENTS DE MÉDUSES, DES ÉLEVAGES DE PIRANHAS GÉANTS, DES AILES DE RAIES AU CIDRE, MIAM...

+ Ça me donne envie de faire de la plongée
− Un moteur de jeu inchangé

3 TECHNIQUE
4 ARTISTIQUE
5 INTÉRÊT



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM PII 450, 128 Mo RAM
ÉDITEUR SCI
DÉVELOPPEUR BUBBAL GRANDE-BRETAGNE
TEXTE ET VOIX EN FRANGLAIS

442
La passion du foot

SIMULATION DE MANAGEMENT DE CLUB DE FOOT

JE MANGERAIS BIEN UNE POMME, MOI. NON, PLUTÔT J'IRAIS BIEN ME CHERCHER UNE DESPÉRADO BIEN FRAÎCHE AU FRIGO, PUIS JE REMPLIRAIS UN PETIT BOL DE PRINGLES ET... ET SI JE ME MATAIS UN FILM ? VOILÀ, OUI, UNE DESPÉ, DES PRINGLES ET UN FILM. TOUT, PLUTÔT QUE DE JOUER À 442 : LA PASSION DU FOOT.



Impossible de changer la caméra, j'étais bloqué sur le banc de touche. Non seulement on ne voit rien, mais en plus, c'est moche.

Pourtant, il était plein de bonnes intentions, ce jeu. Lorsqu'il m'a été présenté, il y a quelques mois, il s'agissait de faire un jeu très accessible, attrayant, auquel on puisse jouer facilement. On prévoyait un tutoriel, des scénarios, des modes de jeu originaux... Ajoutez à cela des matchs visualisés en 3D, des options tactiques précises (comme de pouvoir définir les combinaisons sur coups de pied arrêtés), la gestion du merchandising ou des infrastructures, et une base de données avec plein d'équipes sur cinq pays (Angleterre, Écosse, Italie, France et Allemagne), on pouvait espérer quelque chose.
Sur le terrain des modes de jeu, 442 : La fassion du Poot tient ses promesses. Outre le jeu libre lors duquel vous choisissez une équipe de votre choix, vous pourrez opter pour le mode Carrière (vous commencez en Ligue 2), pour un scénario (renouveler un club vieillissant, gagner une coupe d'Europe avec un autre, éviter la relégation avec un troisième, etc.), pour le mode Légendes qui vous propose de prendre les rênes d'une équipe célèbre du passé (Chelsea en 74 ou le PSG en 96 par exemple) ou, enfin, de jouer la saison 81-82 (le grand Saint-Étienne, tout ça...). Oui, sur le papier, c'est original et agréable. En réalité, ça se gâte très vite.

Il n'y a rien boire

Quelques mots sur la traduction en français pour commencer. J'ignore si cela était dû à la version que nous avions, mais cette dernière était catastrophique : de nombreux petits éléments du jeu ne sont pas traduits, comme si on les avait oubliés. D'autres le sont, mais maladroitement. Je poursuis par un petit mot sur la base de données des joueurs : en prenant en main le PSG, je fus surpris de voir que Luis Fernandez était anglais ; mais ce n'était rien à côté de la stupéfaction éprouvée en réalisant que Lionel Letizi, le goal du PSG, était originaire des îles Féroé, oui, ce petit coin charmant de Scandinavie. À ce moment-là, je vous l'avoue, j'ai arrêté de chercher d'autres erreurs. D'ailleurs, à partir de maintenant, je vais faire bref et synthétique.
La gestion des buvettes ou des produits dérivés est inintéressante au possible. Le tutoriel n'est qu'une vidéo du jeu commentée, filmée qui plus est sur la version anglaise. La retransmission des matchs énerve plus qu'elle n'instruit : c'était peut-être un défaut de ma version dite « testable », mais dans les matchs en 3D, pas moyen de changer la caméra, je suis resté collé sur le banc de touche. C'est sans doute très réaliste, mais du coup on ne voit pas grand-chose et on n'apprend rien sur le comportement de son équipe, puisqu'en plus l'après-match est très avare en informations utiles. Mais tout cela est accessoire, finalement, comparé au principal : à aucun moment on n'a de sensations de football, ni dans le jeu, ni dans la gestion de l'équipe. Passez votre chemin.

Ivan Le Fou



Un peu de technique

Le jeu semble assez gourmand : sur un 800 MHz doté d'une GeForce3, il ne tournait que moyennement bien. On ne peut apparemment pas régler précisément les paramètres 3D (résolution, détails, etc.) et la version testée a planté sur plusieurs machines de la rédaction lors des matchs en 3D. Un anti-Oscar pour la bande son, insupportable dans tous les secteurs.

En Deux Mots

PLEIN DE BONNES INTENTIONS, DOTÉ DE MODES DE JEU ORIGINAUX QUI DEVRAIENT FAIRE ÉCOLE, **442 : LA PASSION DU FOOTBALL** EST NÉANMOINS COMPLÈTEMENT RATÉ. PAS BEAU, MAL FINI, MAL FOUTU, IL NE PROCURE NI INTÉRÊT NI SENSATIONS DE FOOTBALL.

- + Les équipes « légendaires »
- + La saison 81-82
- − Pas beau
- − Mal traduit
- − Interface désagréable
- − Grosses erreurs dans la base de données
- − Simulation pas crédible

2 TECHNIQUE
3 ARTISTIQUE
3 INTÉRÊT







CONFIG MINIMUM PIII 500, 64 MO RAM, 200 MO DISQUE DUR, CARTE 3D
ÉDITEUR JoWooD
DÉVELOPPEUR KRITZELKRATZ 3000 GMBH ALLEMAGNE
TEXTE V.F. VOIX V.O. TESTÉ EN ANGLAIS

Far West

SIM COWBOY

ÇA DOIT ENCORE FAIRE RÊVER LES ALLEMANDS, LES HISTOIRES DE COW-BOYS. LA PREUVE EN EST, CE SIM VACHER QUI NOUS VIENT D'OUTRE-RHIN.

Le thème du Far West avait déjà fait quelques incursions dans le monde haut en couleur des jeux vidéo. Rappelez-vous de titres comme Outlaws de LucasArts ou, plus récemment, Desperados de Spellbounds. Far West, édité par JoWooD et développé par Greenwood, nous propose une recette différente, puisqu'il s'agit ni plus ni moins que d'un Sim City transposé dans l'univers des cow-boys.

Des barbelés sur la prairie

La réalisation de Far West est de bon aloi. Les graphistes se sont amusés à recréer en 3D les décors et personnages de la légende de l'Ouest. Au début de la campagne, on est accueilli par des images fixes façon vieilles photos d'époque aux teintes sépia. Puis, hop ! un fondu enchaîné nous dévoile la même scène en couleur, animée en temps réel par le moteur du jeu. Tout ça sur fond de musique à la Ennio Morricone, tout droit échappée d'un western spaghetti. Bon point pour l'ambiance sonore. Chaque carte comporte des éléments similaires : notre ranch, une ville de pionniers (avec saloon et magasins), des étendues désertiques entrecoupées de pâturages et quelques bidules supplémentaires, suivant les scénarios : campement indien, fort pour la cavalerie, route où passe la diligence, etc. L'objectif du joueur dans Far West est de devenir un baron de la prairie en possédant le plus grand troupeau de têtes de bétail, les longs horns comme on les appelle chez nous, gringo. On commence donc par faire un tour au saloon pour recruter quelques cow-boys. Les animations 3D sont mignonnes tout plein. Les garçons vachers montent sur leur canasson puis partent au grand galop en agitant leurs chapeaux. Une fois installés dans le ranch, on leur donne tout plein d'ordres passionnants comme mener le troupeau au pâturage, marquer les bêtes, les convoyer en ville pour les vendre, etc. Chaque cow-boy est défini par son nom et des indicateurs de moral, énergie et certaines compétences. Pour que nos p'tits gars se sentent bien dans leurs santiags, il faut leur fournir de la bouffe (haricots), du café et du whisky. Oh là, je suis tout malheureux, j'ai perdu deux vaches parce qu'Henri Fonda est parti picoler au saloon au lieu de surveiller le troupeau. Ensuite, avec le bénéfice des ventes, on upgrade les bâtiments du ranch, on loue de nouvelles terres, on achète des munitions pour que nos cow-boys fassent joujou avec leurs colts. Bon, une fois passés les premiers instants de découverte, on reste médusé. L'essentiel du gameplay consiste à gérer des paramètres rébarbatifs comme le stock de whisky, la santé du bétail et les vagues à l'âme des cow-boys. Far West comporte une campagne et un mode multijoueur à 4 (ou escarmouche contre des ordinateurs). Les missions (ce sont les mêmes cartes-scénarii en multi) sont au nombre de cinq, c'est léger. Bref, vous l'avez compris, malgré une ambiance sympathique, Far West ne tient pas la longueur. Les événements surprises (concurrents, bandits, indiens) ne changent pas grand-chose à notre furieuse envie de bâiller... Passe ton chemin, pied tendre.

iansolo



La dure vie des pionniers de la STR.

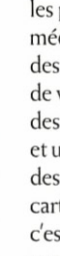


Kiticlop, kiticlop !



En Deux Mots

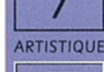
L'IDÉE DE BASE EST MARRANTE : UN SIM CITY AVEC DES COW-BOYS. LA RÉALISATION - MOTEUR 3D ET MUSIQUE DE WESTERN - EST TOUT À FAIT CORRECTE. POURTANT, JOUER À FAR WEST S'AVÈRE AUSSI PASSIONNANT QUE DE SE FAIRE ENDUIRE LE CORPS DE GOUDRON ET DE PLUMES.



- \+ Moteur 3D et animations
- \+ Musique à la Ennio Morricone
- − Gameplay répétitif
- − On est obligé de passer par un bâtiment pour sélectionner les cow-boys
- − Peu de missions



7 TECHNIQUE

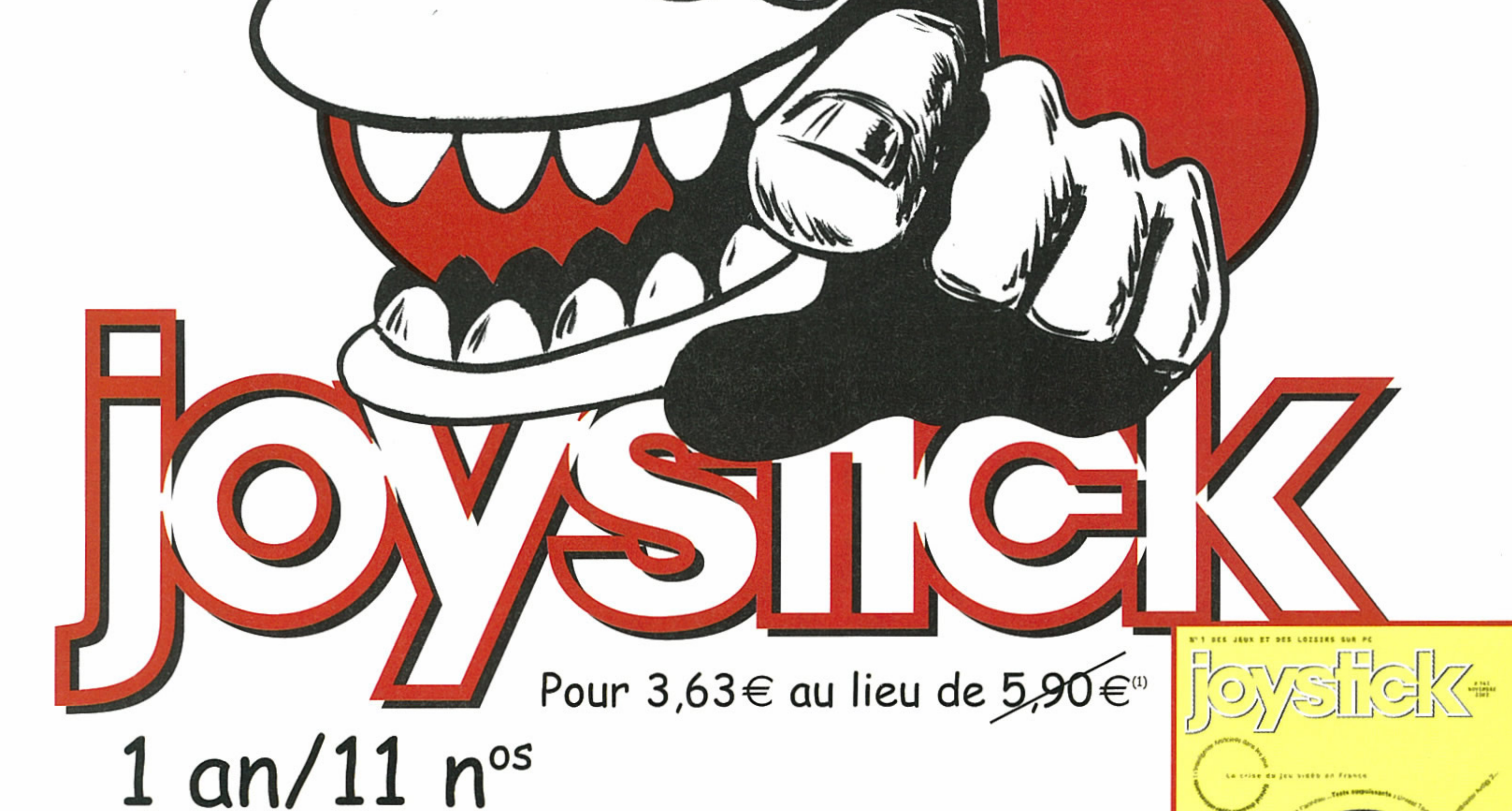


7 ARTISTIQUE



5 INTÉRÊT

ABONNEZ-VOUS !



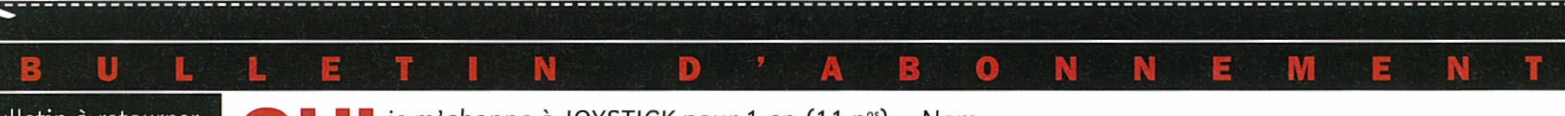
Pour 3,63€ au lieu de ~~5,90€~~ (1)

1 an/11 n^os^

39,90€

au lieu de ~~64,90€~~ (1)

CHAQUE MOIS 1 MAGAZINE
+ 2 CD-ROM PC + 1 BOOKLET SOLUCES



BULLETIN D'ABONNEMENT

Bulletin à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK
BP 50002
59718 LILLE
CEDEX 9

OUI je m'abonne à JOYSTICK pour 1 an (11 n^os^) pour **39,90€** au lieu de ~~64,90€~~ (1), soit **25 €** d'économie, soit 4 numéros gratuits.

☐ Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick**, par :
☐ Carte bancaire ☐ Chèque bancaire ou postal
n° :
Date d'expiration :
Signature obligatoire :

Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal :
Ville :
Date de naissance : 19
e-mail :

Offre d'abonnement réservée à la France métropolitaine, valable jusqu'au 30 juin 2003. Pour l'étranger, nous consulter : 01 55 63 41 15 ou par e-mail : abonnementsjoystick@hfp.fr.
(1) Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux. Conformément à la loi Informatique et liberté du 6 janvier 1978 (Article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ☐.

ST468



LE FONCTIONNEMENT SECRET DE WARCRAFT III

PAR PATRICK LECLERCQ


DOSSIER
intelligence
DEUXIÈME PARTIE
ielle

Après des années d'attente, WarCraft III est enfin là. C'est le retour en force des orcs, des humains, des elfes, des dragons, des morts-vivants et même des démons ! Vous êtes certainement au courant puisque vous y jouez tous, ou presque, depuis juillet ! Mais savez-vous comment fonctionne le moteur de jeu en temps réel et le système d'Intelligence Artificielle des unités ? Ce sont des informations secrètes jalousement gardées par les créateurs de jeux vidéo. Les principes de base sont pourtant assez simples !

Avant d'entrer dans le vif du sujet, il est important de savoir que tous les jeux stratégiques temps réel fonctionnent à peu près de la même manière, au niveau de l'Intelligence Artificielle en tout cas ! J'ai choisi WarCraft III comme exemple parce que c'est le grand jeu du moment. Les principes de base de l'I.A. sont les mêmes pour des jeux 2D à l'ancienne sauce comme StarCraft et Age of Empires, que pour les produits récents comme WarCraft III et Age of Mythology. Les moteurs graphiques ont beaucoup progressé en quelques années, alors que les moteurs d'I.A. n'ont subi que des améliorations mineures !

LE GRAND SECRET

Pour commencer, je vais frapper un grand coup : LE TEMPS RÉEL N'EXISTE PAS, c'est une impossibilité technique ! Nos chers ordinateurs surpuissants sont incapables d'exécuter plusieurs calculs simultanément, et donc de gérer plusieurs choses en même temps ! En réalité, les jeux en temps réel sont des jeux à tours, comme les échecs, les dames et les wargames. Chaque joueur a une phase de jeu où il déplace tranquillement ses pièces avant de laisser la place à son adversaire. La grande différence est que l'ordinateur prend la place de chaque joueur pour déplacer les pièces et que les tours se succèdent à une cadence infernale, plus de 30 à la seconde ! À chaque tour, les unités exécutent des « micro-actions » comme se déplacer de quelques pixels dans une direction précise, gérer une phase de combat ou attendre qu'il se passe quelque chose ! Les tours de jeu défilent très rapidement pour « tromper » le cerveau du joueur et lui donner l'illusion que toutes les créatures agissent en même temps. C'est la même technique que les dessins animés où un défilement rapide d'images donne l'impression d'un mouvement.

Le joueur ne peut pas agir sur les « micro-actions » d'une unité, il peut juste lui donner une mission comme : « VAS À CET ENDROIT » ou « ATTAQUE CET ENNEMI ». À chaque tour, les unités déterminent elles-mêmes les « micro-actions » à exécuter en fonction de leurs missions. Par exemple, un guerrier avec la mission « attaque cet ennemi » peut se rapprocher de quelques pixels de sa cible. Les « micro-actions » sont de très courte durée, parce qu'il n'y a pas beaucoup de temps entre chaque tour de jeu. Si la vitesse est de 30 tours/s, ce qui est le minimum pour donner l'impression d'un mouvement fluide dans un jeu 3D, il n'y a que 33 ms entre chaque tour ! C'est bien peu pour réaliser tous les calculs et dessiner les images. C'est pourquoi les créateurs de jeu en temps réel privilégient les techniques simples et rapides à l'exécution, même si cela limite grandement « l'Intelligence Artificielle » des unités.

LA STRUCTURE INTERNE DE L'UNIVERS

Avant d'aller plus loin, je dois vous parler de la structure de l'espace de jeu où « vivent » les créatures du jeu. On ne peut pas comprendre le fonctionnement des unités si on ne comprend pas la nature de leur environnement. Ce serait comme expliquer les poissons sans parler de l'eau !

Pour le joueur, l'espace de jeu est une grande carte où les unités et les constructions peuvent se positionner n'importe où. Pour le moteur de jeu, l'espace du jeu est un gigantesque échiquier avec des milliers de petites cases où s'affrontent des pièces un peu particulières. Il existe des cases impossibles à traverser comme les plans d'eau et les montagnes, à moins de disposer d'unités spéciales. Pour vous donner une idée de la petite taille des cases, dites-vous que la surface de terrain visible sur l'écran en

QU'EST-CE QU'UN RTS ?

C'est l'abréviation du terme américain « Real Time Strategic » signifiant « stratégie temps réel ». Il est très employé par les joueurs qui trouvent que « jeu stratégique temps réel » est trop long à dire. Comme je suis d'accord avec eux et que je n'ai pas envie d'écrire « jeu stratégique temps réel » toutes les 2 lignes, j'ai décidé d'utiliser moi aussi ce terme dans cet article.

Tous les RTS sont des jeux à tours, comme les échecs ou les dames. Mais l'ordinateur fait défiler plus de 30 tours à la seconde, ce qui donne l'impression d'une action en continue, alors que ce n'est qu'un habile trucage technique.

Le terrain est fabriqué à partir de surfaces rectangulaires subissant des déformations géométriques pour créer l'effet de relief. Puis on place par-dessus des éléments de décor comme les arbres pour améliorer l'esthétisme.

contient environ 500 ! Il y a plus de 16 000 cases dans le format de carte le plus petit de WarCraft III (carte 64x64). Contrairement à un échiquier classique, le terrain de jeu de WarCraft III n'est pas plat. Il y a des bosses, des trous, des collines, des montagnes, etc. Le relief est obtenu par déformation géométrique des cases, comme vous pouvez le voir sur les illustrations accompagnant cet article.

Les objets du jeu (bâtiments, arbres, rochers, barrières, bottes de foin, etc.) sont posés sur le terrain. Il suffit qu'un objet soit placé sur une case pour qu'elle devienne infranchissable. Pour éviter que les unités ne passent à travers les arbres, les bâtiments, les murs et le décor en général, il y a quelque part dans la mémoire du jeu une grille contenant l'état des cases stockées sous forme numérique (par exemple 0 = case franchissable et 1 = case infranchissable). Cela permet au logiciel de connaître rapidement l'état d'une case sans avoir à regarder s'il y a un objet placé dessus. C'est un point important parce que l'I.A. d'un RTS passe une partie non négligeable de son temps à tester l'état des cases pour calculer le déplacement des unités.

LE MÉCANISME DU PATH-FINDER

J'ai toujours trouvé que le déplacement des unités dans un RTS était presque magique. Elles sont capables de se déplacer toutes seules et de trouver le bon chemin en contournant les arbres, les constructions, les rochers, les plans d'eau et les autres unités. Du moins sur le papier, parce qu'en pratique, cela ne marche pas toujours aussi bien !

La technique permettant de calculer la trajectoire d'une unité sur une carte complexe s'appelle le « path-finder », ce qui veut dire « chercheur de chemin » en français. Elle repose sur le principe du « suivi de contour ». Les unités « sautent » de case en case en direction d'une case de destination plus ou moins lointaine. À chaque « saut », l'unité doit choisir la case suivante qui ne peut être que l'une



Les cases roses représentent les zones interdites au déplacement. Le paysan ne peut pas passer entre l'auberge et le moulin et doit faire le tour.

des 8 cases voisines de la case courante. Si vous ne comprenez pas pourquoi, regardez une feuille de papier quadrillé et imaginez que les carreaux sont les différentes cases de l'univers. Vous constaterez alors que chaque case est entourée de 8 voisines. Comment choisir la prochaine case ? En théorie, c'est la case la plus proche de la destination finale du mouvement. On peut la visualiser en traçant une ligne droite entre la position de l'unité et la destination finale de déplacement. Si cette case est vide, on peut alors y déplacer l'unité ! Si elle est occupée, on prend la case voisine et on regarde si elle est libre. Le processus est rapide puisqu'il n'y a que 8 cases possibles à partir d'une position donnée. À chaque « saut », l'unité se rapproche de la destination, tout en « suivant le contour » des obstacles.

Cette méthode pose un problème épineux. Quelle est la meilleure manière de contourner un obstacle à partir d'un point donné : par la droite ou par la gauche ? Cela dépend de la forme de l'obstacle, de l'angle de la trajectoire et de la présence d'autres obstacles dans le voisinage. Bref, c'est impossible à prévoir à l'avance ! Pour optimiser les déplacements, il faut calculer les 2 contournements possibles, compter le nombre de cases traversées dans les 2 cas et choisir le chemin le plus court. C'est indispensable pour éviter que les unités ne fassent le tour des bâtiments par le côté le plus long (problème classique chez les premiers RTS). Vous comprenez maintenant pourquoi il est important que l'ordinateur possède dans sa mémoire une carte des cartes libres, pour faciliter les calculs.



Voici une petite base humaine où les zones impossibles à traverser sont visualisées en rose. Le mécanisme de path-finder va devoir faire pas mal de calculs pour déterminer le meilleur chemin quand une unité va tenter de traverser le village.

Cette méthode qui donne d'excellents résultats sur les trajets courts est problématique sur les longues distances. Plus les obstacles sont nombreux et plus les déplacements sont hasardeux. Le nombre de chemins possibles entre 2 cases dépend du nombre d'obstacles. Avec un seul obstacle sur la route, il y a 2 chemins possibles. Avec 2 obstacles, on passe à 4 chemins. Et avec 3 obstacles, on arrive à 8 chemins possibles. La progression est vraiment très rapide : 1 000 chemins possibles pour 10 obstacles ; 32 000 pour 15 obstacles ; plus d'un million pour 20 obstacles ; et plus d'un milliard pour 30 obstacles ! De manière plus parlante, pour calculer la manière la plus efficace de traverser un petit village avec un bois, 2 barrières, 4 bâtiments et un abreuvoir, il faut tenir compte de 250 chemins possibles ! C'est une approximation ne tenant pas compte de la disposition des constructions sur le terrain, mais suffisante pour donner une idée de l'ampleur du problème.

LES ZONES INTERDITES INVISIBLES

Les unités de WarCraft refusent parfois de passer entre deux éléments de décor, alors qu'il y a largement la place ! Très énervant, surtout si cela les oblige à faire un long détour et arriver en retard sur le champ de bataille ! Le problème provient de la nature même du terrain de jeu de WarCraft. Il est constitué d'un assemblage de cases rectangulaires pouvant contenir des objets ou des unités. Quand un élément de décor est posé sur le terrain, il occupe un certain nombre de cases où les déplacements sont impossibles. WarCraft gère cela grâce à des masques de recouvrement qui se posent sur la carte pour marquer les cases interdites au déplacement. Pour des raisons techniques liées à l'architecture interne de WarCraft, les masques de recouvrement ont toujours une forme rectangulaire et sont un peu plus grands que les objets qu'ils recouvrent. Dans certains cas, les masques de recouvrement ont été calculés trop large, et il y une « zone interdite » importante autour de certains objets. Ce n'est pas gênant pour le joueur parce que c'est très petit sur l'écran, cependant il y a un problème quand deux « zones interdites » se touchent, créant des portions de terrains impropres au déplacement. Vous pouvez voir sur l'illustration que le paysan ne peut pas passer entre l'auberge et le moulin, alors qu'il y a plus de 3 m d'espace vide entre les 2 !

L'ARBRE DES POSSIBILITÉS ET LE « MINIMAX »

Le choix de la meilleure solution possible parmi une multitude de possibilités est un problème bien connu des chercheurs en Intelligence Artificielle depuis plus de 40 ans. Et ils n'ont toujours pas trouvé de solution à ce problème ! La méthode la plus efficace à ce jour est de considérer que tous les chemins forment un arbre où chaque embranchement possible forme une nouvelle branche. On commence avec le tronc et on ajoute un niveau de branches à chaque nouveau chemin possible. Il est généralement impossible de parcourir la totalité de l'arbre par manque de temps. Il existe une méthode mathématique pour trouver rapidement un chemin utilisable parmi toutes les possibilités sans faire tous les calculs. Les matheux seront heureux de découvrir que ça s'appelle « minimax » et que cela nous vient de la « théorie des graphes ». Les gens normaux seront moins contents d'apprendre que cela ne fournit qu'un résultat approximatif, c'est-à-dire « un chemin pas trop long » parmi tous les choix possibles. L'efficacité de la méthode dépend du temps disponible pour explorer l'arbre des chemins possibles. On pourrait améliorer les déplacements si les unités avaient plusieurs minutes pour planifier leurs trajets, comme un conducteur devant une carte routière, mais ce serait incompatible avec un jeu en temps réel !

POUSSE-TOI, TU ME GÊNES !

Le système de path-finder de WarCraft III fonctionne très bien pour les déplacements sur la carte. Il est extrêmement rare que les unités se bloquent dans un coin de la carte comme cela se produit souvent dans les RTS plus anciens. Hélas, rien n'est parfait dans le monde et le path-finder a des problèmes quand des unités alliées se trouvent sur le chemin. Il est capable de les contourner s'il y a un espace libre mais ne sait pas comment réagir si le passage est complètement bloqué. Dommage que les unités gênantes ne soient pas capables de se déplacer elles-mêmes de quelques pixels pour libérer le passage ! C'est particulièrement gênant quand une dizaine d'unités se retrouve dans un espace étroit. Encore un petit effort, messieurs les développeurs !

FAUT-IL UNE GROSSE CONFIGURATION POUR FAIRE TOURNER WARCRAFT III ?

Toutes les photos d'écran de cet article ont été prises sur un ordinateur datant de deux ans, un AMD 800 MHz avec une mémoire de 256 Mo et une carte vidéo GeForce2 MX. Pour faire tourner le jeu sans aucun problème, j'ai dû mettre toutes les options vidéo au minimum et utiliser le mode 800x600 pixels. Le résultat final est plutôt réussi, malgré l'ancienneté de la configuration !

LA PORTÉE D'ATTAQUE DES FUSILIERS

On peut lire dans la documentation de WarCraft que la portée de tir d'un fusilier humain est de 40. C'est intéressant à apprendre, mais on serait encore plus content de savoir à quoi cela correspond sur la carte ! En fait, la portée de tir est indiquée en pixels par rapport à la taille des textures de terrain (128x128 pixels). Une portée d'attaque de 40 veut dire 400 pixels, soit environ la largeur de 3 éléments de terrain (400/128 = 3,125). Cela ne nous aide pas beaucoup parce qu'en 3D, la taille apparente d'un objet ne dépend pas de ses dimensions réelles mais de la distance par rapport à la caméra. Pour vous aider à comprendre ce que signifie sur la carte une portée de 40, j'ai réalisé une illustration avec un fusilier au milieu d'un cercle d'arbres représentant la limite de tir. Une horde d'ennemis se tient prudemment derrière les arbres, au-delà de la portée de tir ! Mais ils ne savent pas qu'ils sont situés juste à 600 pixels du fusilier (portée de tir de 60), ce qui correspond à la portée de tir étendue si le joueur achète l'amélioration « canons longs ».



Il est difficile de déplacer des groupes d'unités dans un espace restreint parce qu'elles se gênent mutuellement. Dommage que les unités bloquant le passage ne soient pas capables de se pousser toutes seules pour laisser passer les autres !



LE PROBLÈME DE LA VISION ARTIFICIELLE

Ce qui m'impressionne le plus dans les jeux en temps réel, ce sont les réactions automatiques des unités. Un ennemi se pointe et pouf ! les guerriers lui sautent dessus pour le massacrer (ou le contraire). Le secret réside dans le concept de « vie artificielle ». Chaque unité est une entité autonome vivant sa propre vie au sein de l'univers de jeu, et agissant selon des règles de comportement plus ou moins élaborées. Cela ne peut se faire que si les unités possèdent une vision artificielle pour voir ce qui se passe dans les environs !

La vision artificielle n'a pas besoin d'être très sophistiquée. Elle doit juste indiquer la présence d'une unité ennemie dans le champ de vision. Simple à écrire mais pas très facile à réaliser. Comment simuler une vision artificielle quand les unités ne sont qu'une série de chiffres stockés en mémoire ? Il y a plusieurs techniques. La solution adoptée par WarCraft III est la suivante : chaque fois qu'une unité a besoin de savoir ce qui se trouve à proximité, le logiciel parcourt la liste de tous les objets actifs du jeu et compare leurs positions avec le champ de vision de l'unité. Cela fait beaucoup de calculs. Par exemple, prenons un cas de figure avec 100 unités sur la carte et 30 bâtiments, soit 130 objets actifs. Chaque fois qu'une unité « regarde » autour d'elle, le logiciel doit faire 130 tests pour déterminer tous les objets actifs

Europe 2

un MAXX de KDO

Gagne 15000€ de cadeaux

Jeu gratuit. Règlement déposé chez Me Reynaud 12 av. du Gral Gallieni Nanterre, disponible gratuitement auprès de Europe 2 26bis rue François 1er Paris 8.

rouge

Écoute Europe 2 du 2 au 13 décembre, inscris-toi sur europe2.fr et gagne 15 000€ de cadeaux pour toi et tes potes !

msn

msn.fr



Toutes les fréquences  sur le 0 892 704 804 (0,34€/mn) et sur europe2.fr



Ces bûcherons humains ne réagissent pas à la présence d'un ennemi et continuent tranquillement à travailler sous les coups. En quelques minutes, le guerrier orc va tous les massacrer.

Dis monsieur, pourquoi ça rame ?

Il se produit de temps en temps des ralentissements intempestifs. L'affichage devient saccadé et les unités se déplacent sur l'écran par « bonds ». Cela se produit quand l'ordinateur n'a pas fini de calculer toutes les actions des unités au début d'un cycle d'affichage. Il supprime alors la phase d'affichage pour finir les calculs au plus vite. L'effet n'est généralement pas visible parce que l'affichage se fait normalement à plus de 30 images/s ! Cependant si la surcharge de travail est permanente, les calculs ne seront jamais finis à temps, et le logiciel va « sauter » systématiquement 1 étape d'affichage sur 2. Cela va diviser la vitesse d'affichage par 2 et provoquer une perte de qualité graphique considérable pour le joueur. Le phénomène s'arrête généralement pendant une bataille, après la mort d'un certain nombre d'unités, réduisant ainsi la charge de calcul entre chaque affichage. Si ce phénomène se reproduit souvent sur votre machine, réduisez toutes les options graphiques au minimum (résolution faible, pas d'ombres, pas de transparence, qualité d'animation faible, etc.) Cela va diminuer le temps nécessaire pour la « construction » des images et donc augmenter le temps disponible pour les calculs. La taille des cartes joue aussi un rôle important. Si vous avez des problèmes de ralentissements, jouez avec des cartes plus petites !



Les unités elfes peuvent se mettre en mode Embuscade pour devenir invisibles aux yeux des ennemis dans la pénombre. Vous voyez ici un démon passer à côté d'un elfe embusqué sans le voir. Détail amusant, il fait un détour pour contourner l'elfe qu'il ne peut pourtant pas voir ! C'est plutôt curieux ! Cela se produit parce que le système de path-finder qui gère le déplacement des unités voit très bien l'elfe et calcule un chemin pour éviter la collision. En revanche, le système de vision artificielle qui doit avertir le démon de la présence d'une unité ennemie dans son champ de vision est neutralisé par le mode Embuscade. C'est pourquoi l'elfe ne reçoit pas le grand coup d'épée qu'il mérite pour se cacher bêtement sur le trajet d'un ennemi redoutable !

présents dans le champ de vision. Cela représente 13 000 tests (100x130) à chaque cycle de simulation. Avec une vitesse d'affichage de 30 images/s, le logiciel doit faire 390 000 tests à la seconde pour assurer une vision artificielle aux 100 unités ! Et avec 200 unités et encore 30 bâtiments, il faut 1,38 million de tests à la seconde (200x230x30) !

Cela fait beaucoup de calculs uniquement pour la gestion de la vision artificielle, d'autant plus que le jeu doit faire d'autres choses en même temps, comme gérer le moteur graphique qui utilise environ 90 % de la puissance disponible pour ses besoins personnels. Il faudrait une puissance de calcul énorme pour assurer une vision artificielle à chaque unité, ce qui est loin d'être le cas actuellement, même avec les PC les plus récents. La seule manière de s'en tirer est d'utiliser des « astuces techniques » limitant le temps consommé à chaque seconde pour la gestion de la vision artificielle. La technique de base est de limiter le nombre d'unités présentes sur la carte, mais il y a d'autres méthodes plus subtiles.

LIMITATION DE LA FRÉQUENCE DE VISION

Est-il vraiment nécessaire d'avoir un mécanisme de vision fonctionnant 30 fois par seconde ? Pourquoi ne pas se contenter d'activer la vision artificielle 2 à 3 fois par seconde, ce qui divise le nombre de calculs par 10 ! Hélas, cela agit fortement sur la vitesse de réaction des unités ! C'est particulièrement visible dans StarCraft où les unités réagissent à la présence d'un ennemi avec un délai de retard de 0,2 a 0,5 seconde, ce qui est désastreux dans certains cas. Mais il ne faut pas oublier que StarCraft a été conçu à l'origine pour fonctionner sur des P75 et que les réglages de l'I.A. ont été calculés au plus juste. Il est difficile de mesurer avec précision la vitesse de réaction des unités de WarCraft III, mais elle est plus rapide que StarCraft. Pour donner un chiffre disons qu'elle est environ de 0,1 seconde ce qui correspond à 10 « regards » par seconde. Dans notre exemple théorique de 100 unités sur l'écran, cela ne fait plus que 39 000 tests par seconde, ce qui est raisonnable !

LES PAYSANS SONT-ILS DES HANDICAPÉS ?

Pour économiser le temps, les créateurs de WarCraft III ont rendu aveugles les unités chargées de la collecte des ressources (péons, bûcherons, mineurs, feux follets, etc.). Elles sont juste capables d'exploiter une ressource et de ramener le butin à un entrepôt. Le transport des marchandises ne fait pas appel à la vision mais uniquement aux mécanismes de path-finder dont j'ai parlé plus haut. Cette astuce économise du temps machine mais rend les « ouvriers » incapables de réagir à la présence d'unités ennemies. Un agresseur unique peut massacrer une horde de paysans travaillant tranquillement sous les coups ! Je vois déjà des lecteurs se lever au fond de la classe pour dire : « C'est pas vrai, j'ai vu des paysans fuir en cas d'attaque ! » Et pourtant, c'est bien vrai ! Les ouvriers travaillant sont insensibles à la douleur et continuent leur tâche jusqu'à la mort malgré les coups reçus ! Pour qu'un ouvrier ressente la douleur et puisse fuir devant les coups, il faut qu'il ne fasse rien et glande sur la carte ! Oui je sais, c'est curieux mais c'est comme cela ! C'est valable pour les paysans humains, les péons orcs, les feux follets elfes et les acolytes morts-vivants. Les goules qui sont des unités militaires avec des capacités ouvrières fonctionnent un peu différemment. Si une goule inactive reçoit un coup, elle passe en mode Combat et saute à la gorge de son agresseur. En revanche, si elle récolte du bois, elle est totalement aveugle et se laisse massacrer sans résistance ! Ce manque de réaction à la douleur des unités ouvrières n'est pas franchement réaliste. Les gens de Blizzard feraient bien de revoir leurs copies. Un jour, j'ai vu des nécromants attaquer des bûcherons et créer des squelettes à la chaîne tandis que leurs voisins continuaient à couper du bois ! Très énervant !



La belle et la bête. Une fois agrandies, les sorcières sont plutôt sympathiques, ce qui n'est pas le cas de tout le monde.

POUR FINIR

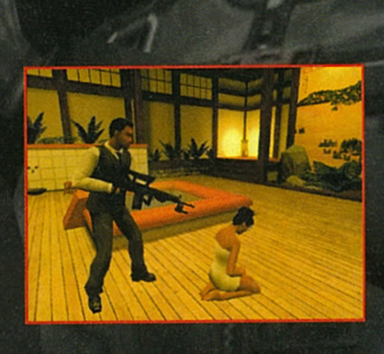
Quoi, déjà la fin de l'article ! Je n'ai pourtant fait qu'effleurer le sujet. Il reste encore tellement à dire sur le mécanisme des « micro-actions », les combats, les armes à distance, la magie, les différents types d'I.A. utilisés par WarCraft III (l'I.A. tactique et l'I.A. stratégique), les techniques d'affichages en 3D, etc. Peut-être une autre fois ? En attendant, j'espère que cet article vous aura permis de comprendre certains mécanismes de base d'un jeu en temps réel comme WarCraft. Et aussi de compatir devant les problèmes des créateurs de jeux qui doivent choisir entre efficacité des I.A. et vitesse d'exécution des logiciels. Le monde du temps réel est un univers impitoyable !

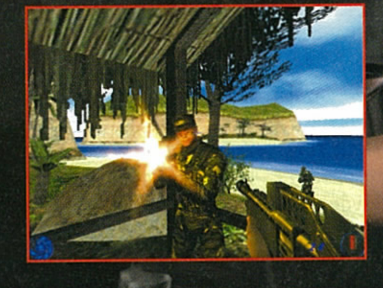
CONCOURS

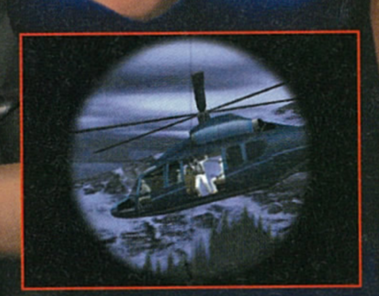
GAGNEZ DES JEUX

007 nightfire













En jouant sur le...

3615 joystick

0,34 €/min

Astuces & soluces de jeux vidéo PC

Concours valable du 26/11/2002 au 25/12/2002. Gagnez 28 jeux 007 Nightfire. Règlement déposé chez maîtres Simonin et Conti, huissiers de justice à Paris, disponible sur simple demande écrite à HDP - Service Télématique - Concours 3615 JOYSTICK - 007 - Immeuble Delta - 124, rue Danton - TSA 51004 - 92538 Levallois-Perret Cedex. Remboursement de la demande de règlement (tarif lent en vigueur) et de la participation (base forfaitaire de 0,61 € TTC) sur demande écrite à cette adresse au plus tard le 25/01/2003. Loi du 6/01/78 : vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant qui, sauf opposition de votre part, pourront être communiquées à des organismes extérieurs.

Le jeu interactif James Bond 007 : Nightfire (tous les codes objet, tous les autres composants logiciels et certains éléments audiovisuels) © 2002 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA GAMES et le logo EA GAMES sont des marques commerciales ou déposées de Electronic Arts Inc. aux USA et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Le jeu interactif James Bond 007 : Nightfire (certains composants audiovisuels) © 2002 Danjag, LLC et United Artists Corporation. JAMES BOND, 007, le pistolet de James Bond et le logo en forme d'iris, ainsi que toutes les marques commerciales relatives à James Bond TM Danjaq, LLC. James Bond, 007, le pistolet de James Bond et le logo en forme d'iris, ainsi que tous les éléments de propriété relatifs à James Bond © 1962-2002 Danjaq, LLC et United Artists Corporation. Nightfire est une marque commerciale de Danjaq, LLC et de United Artists Corporation. L'Aston Martin V12 Vanquish est utilisée sous licence de Aston Martin Lagonda Limited, Ford Motor Company.Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leur propriétaire respectif. EA GAMES™ est une marque d'Electronic Arts™.

Quoi de Neuf

Doc Caféine



Logitech Freedom 2.4

Décidément, Logitech donne tout dans le sans-fil. Avec ce joystick, la société suisse inaugure un nouveau système très prometteur. Basé sur la technologie Bluetooth (mais avec un protocole propriétaire) et développé avec Texas Instrument, ce produit dispose de la plus grande rapidité de transfert d'informations du moment. Avec un temps de réaction sous les 15 ms, il n'est jamais trop lent, quel que soit le type de jeu. Pour tout dire, même avec un fil, ça serait un super produit. Look excellent, prise en main parfaite, nombreux boutons (10), chapeau chinois, molette des gaz et manche à rotation en font un joystick ultra-complet. La bête fonctionne sur trois piles AA qui offrent 100 heures d'autonomie. Si vous avez les moyens et qu'un retour de force ne vous manque pas, c'est le bâton de joie du moment, sans aucun doute.

Fabricant : Logitech
Site Web : www.logitech.com
Prix : environ 80 euros TTC



Logitech MX700

Attention, miracle. La MX700 de Logitech est la première souris sans fil qui répond aux attentes des joueurs. Avec un temps de latence divisé par 2 et un nombre d'informations envoyées au récepteur par seconde multiplié par 2,5, ce modèle est capable de rivaliser avec les périphériques USB. Nommée FastRF, cette technologie est un bon compromis avant un éventuel passage en 2,4 GHz. Autre avancée, le capteur optique est le dernier modèle de chez Agilent (MX Optical Engine) et engrange 4,7 mégapixels d'infos par seconde. La précision est au rendez-vous et le pointeur ne « saute » pas comme sur les MS lors des mouvements trop brusques. La souris fonctionne avec des batteries NiMH et se recharge quand elle est posée sur sa base qui fait aussi office de récepteur. Cette dernière est connectée en USB et reliée à une prise électrique. À part le fait qu'il faut positionner ce récepteur à 20 cm de tout autre appareil (moniteur, PC, etc.), il n'y a pas a priori de désagréments à ce modèle sans fil, ce qui est une première. Pensez juste à désactiver les trucs inutiles lors de l'installation du driver, genre le raccourci eBay ou l'activation du Logitech Resource Center…

Fabricant : Logitech
Site Web : www.logitech.com
Prix : environ 90 euros TTC

Logitech MX500

Comme sa cousine sans fil, la MX500 dispose du nouveau look des mulots Logitech. Boutons principaux profilés dans le design et pléthore de nouvelles fonctions sont donc encore au menu. L'ergonomie est identique, c'est-à-dire excellente. La roulette est précise, ce qui est un gros avantage pour les joueurs. L'utilité des boutons de défilement haut et bas (qui encadrent la roulette) semble mystérieuse au début. Mais en fait, cela permet de faire défiler rapidement les pages Web ou vos documents. Du coup, la molette peut être réservée à des sauts de ligne plus précis. Le dernier bouton (le plus éloigné de la roulette) sert à faire apparaître un menu avec les différentes tâches lancées sur le PC pour switcher rapidement d'une application à l'autre. Pas super-utile pour les joueurs mais encore une fois, il suffit de changer la fonction du bouton pour lui trouver un avantage. Utilisable sur port PS/2 ou USB, ce modèle dispose du même capteur optique ultra-efficace que la MX700. Dommage qu'encore une fois le driver complique la vie pour l'utilisation des boutons supplémentaires dans les jeux. Une sale habitude chez Logitech…

Fabricant : Logitech
Site Web : www.logitech.com
Prix : environ 80 euros TTC





Logitech Cordless Desktop Navigator

Constitué d'un clavier et d'une souris optique sans fil, cet ensemble comblera les allergiques aux câbles. Le clavier et la souris nécessitent des piles pour fonctionner (deux AA chacun) et c'est à peu près le seul défaut : il faudra surveiller l'état de vos batteries (le driver vous renseigne) et prévoir des rechanges pour éviter toute mauvaise surprise. La souris est classique et convient aussi bien aux droitiers qu'aux gauchers. Pas de bouton back, mais à ce niveau de prix, c'est logique. Elle est très précise et montre ses limites uniquement avec les jeux très rapides, comme la plupart des modèles à ondes radio. Le clavier est très agréable (toucher souple, il faut aimer). Il est blindé de fonctions « multimédia », avec des boutons pour lancer client e-mail, navigateur Web, contrôler le son, etc. Comme sur les derniers claviers Microsoft, les touches de fonction remplissent plusieurs rôles selon que l'on active ou non une touche de verrouillage. Le récepteur peut être branché en USB et PS/2 ou uniquement en USB et fonctionne également sur Mac. La portée est impressionnante, pas de soucis de ce côté. En prime, un mode spécial permet de crypter les données transmises entre le clavier et le récepteur !

Fabricant : Logitech
Site Web : www.logitech.com
Prix : environ 110 euros TTC



Saitek P3000 Wireless Gamepad

Tout se perd les enfants… Normalement, un Quoi de Neuf avec du Saitek inside, c'est du bonheur. J'éparpille à coups de tronçonneuse, j'utilise la puissance de mes épaules (que Bob envie tant) pour massacrer du bout des doigts leurs produits. Manque de bol, je vais être obligé de dire du bien de ce P3000. Car oui, ce gamepad sans fil (ondes radio) est carrément intéressant. La prise en main et la construction sont très correctes. Ça reste un poil en dessous du modèle Logitech mais le P3000 se rattrape par une excellente idée : des batteries rechargeables par le port USB. Livré avec deux packs qui se rechargent sur la station d'accueil où l'on pose le pad, le P3000 ne vous coûtera rien en piles tout en offrant la possibilité de jouer non-stop. L'interface du soft de programmation est également une bonne surprise et il est possible de définir des profils (selon l'utilisateur). Avec ses six boutons, deux sticks analogiques et une croix de direction numérique classique, ce produit devrait avoir ses fans chez les amateurs de FIFA ou de course arcade sur PC. La transmission radio fonctionne bien et les jeux réagissent dans les temps. Une excellente surprise même si un effort peut encore être fait sur les finitions.

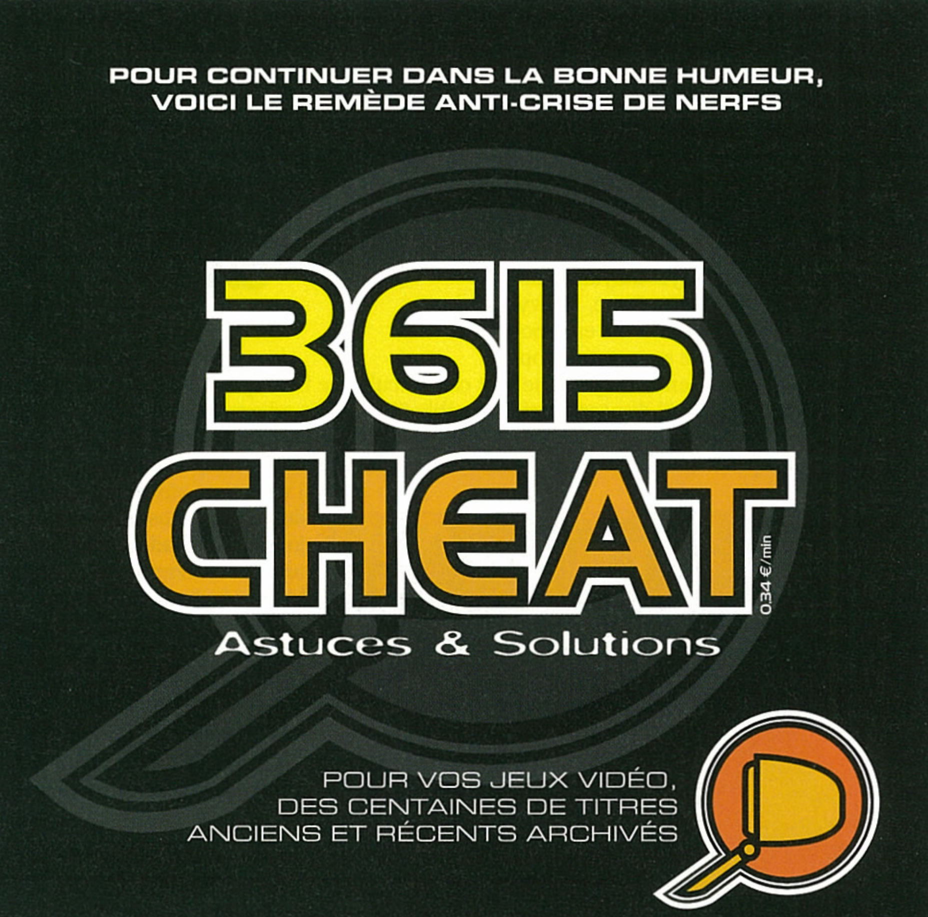
Fabricant : Saitek
Site Web : www.saitek.com
Prix : environ 60 euros TTC

Saitek P2500 Rumble Force Gamepad

Le P2500 est le petit frère du P3000 : on perd le confort du sans-fil mais on gagne des vibrations au passage. Le look de la bête est identique au P3000, sans l'écran LCD. On retrouve le bouton S (shift) qui permet de dédoubler les fonctions des boutons de tir et les deux sticks analogiques enfin agréables. Seul vrai reproche , les gâchettes latérales sont un peu ratées. Leur course est très courte et le clic peu marqué. Pour le reste, le grip est agréable, les softs relativement bien pensés et il manque juste un driver commun à toute la gamme. Avec le driver du P3000, ce pad passe pour un Cyborg Force Rumble Pad. On ne va pas tout demander en même temps, saluons déjà l'effort et le rapport qualité/prix. Pour les fauchés en manque de paddle, il y a aussi le P880 Dual Analogue Pad (environ 30 euros). Livré sans soft de configuration et dépourvu de vibrations, il remplit très bien son rôle d'entrée de gamme.

Fabricant : Saitek
Site Web : www.saitek.com
Prix : environ 40 euros TTC





TROUVER SON POIDS DE FORME

Dans une interview donnée le mois dernier au San Francisco Chronicle, le chairman d'AMD, Jerry Sanders, a annoncé que la société allait devoir « remercier » entre 15 et 20 % de ses 13 187 employés. Cette manœuvre vise à faire en sorte que la société ne perde plus d'argent vu ses revenus actuels. Évidemment, faire ce genre de ménage coûte cher et AMD va provisionner plusieurs centaines de millions de dollars pour son quatrième trimestre en prévision de ces licenciements. Le président Hector Ruiz compte également sur un bond des ventes de 20 % par rapport au troisième trimestre pour faire passer la pilule. Bref, ce n'est pas la top-fiesta chez AMD en ce moment... Maintenant, il va falloir qu'ils tiennent jusqu'au lancement du Hammer et que ce dernier réponde aux attentes des consommateurs. Croisons les doigts !

Édito

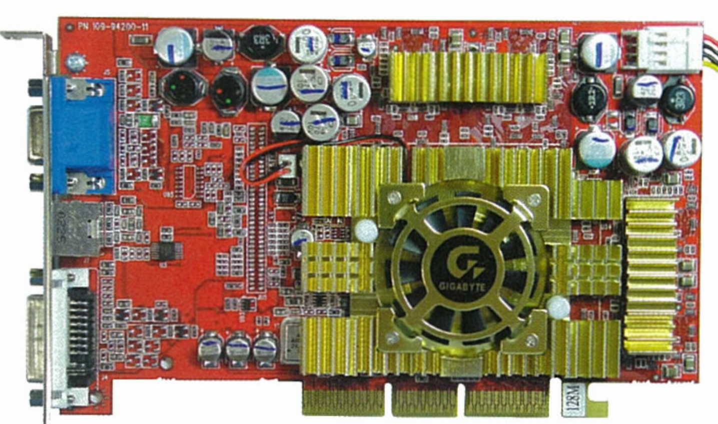
Le calme avant la tempête... C'est un peu le thème de la rubrique ce mois-ci. Avec l'annonce imminente du NV30 de Nvidia (j'ai dit annonce, ça ne sera pas « vraiment » dispo avant 2003), l'arrivée du reste de la gamme Radeon chez ATI et le premier CPU à plus de 3 GHz chez Intel, les semaines à venir seront un peu plus mouvementées. Ça ne va pas me laisser beaucoup de temps pour booster mon niveau à WarCraft III ça. Oui, j'ai des soucis dans la vie moi...

LES CÉLÈBRES INVENTIONS DU DOCTEUR CAFÉINE !



RADEON avec garniture

La liste des cartes à base de Radeon 9700 Pro continue de s'allonger. Le bundle de GigaByte vise clairement les joueurs. Enfin ceux qui ne suivent pas trop l'actualité... La GigaByte MayaII Radeon 97000 Pro est en effet livrée avec Rune, Heavy Metal FAKK, Oni, 4x4 Evo, Motocross Mania et Serious Sam. Pas que des mauvais titres, ne soyons pas trop mauvaises langues. Mais ça sent la naphtaline tout ça. Hercules ne livre qu'un jeu, mais c'est Morrowind ! Le pack de la MayaII est tout de même très complet, puisqu'il dispose aussi d'un câble SVHS, d'un adaptateur DVI/VGA et de l'inévitable CD de drivers. Cadeau bonus, PowerDVD 4.0, toujours aussi pratique. Pour environ 430 euros TTC, l'ensemble est tout de même séduisant. La carte est sans surprise puisque toujours aussi rapide. Le système de refroidissement, efficace, permettra aux aventuriers de tenter le diable. Si vous avez envie de griller une carte de ce prix pour 20 fps de plus, ça vous regarde... Du reste, pour vraiment jouer les cascadeurs, Tyan va mettre sur le marché un produit nommé Tachyon G9700 Pro (carte bleue en photo) dont le design et les drivers sont spécialement conçus pour arriver à faire fonctionner le R300 ATI à 400 MHz. Avec ça, vous pourrez en prime couper le chauffage cet hiver.



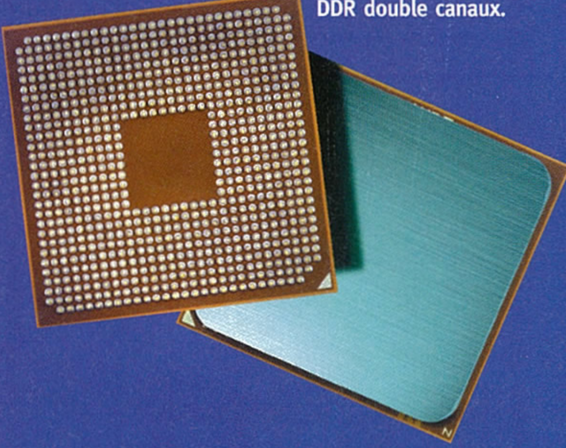
ADM USE DE SES CHARMES

C'est amusant comme l'overclocking peut faire partie des armes cachées de fabricants de CPU... Quand ils maîtrisent la situation, ils s'arrangent pour verrouiller autant que possible les options de modification, mais dès que c'est « arrangeant », ces dernières réapparaissent. Parfois, c'est simplement dû au hasard des nouvelles technologies de fabrication employées (qui ont par exemple rendu la série des Pentium4 1,8A GHz particulièrement sexy). Dans d'autres cas, ça ressemble assez à une manœuvre du constructeur pour séduire une certaine clientèle de bidouilleurs... C'est peut-être le cas d'AMD qui a décidé de ne plus bloquer les coefficients multiplicateurs de ses derniers Athlon. Depuis l'utilisation du 0,13 micron, les ponts L1 qui gèrent cette fonction ne sont plus coupés. Reste qu'on ne sait pas si c'est temporaire ou si AMD va laisser les choses en l'état. En attendant, les possesseurs de tels CPU et de cartes nForce2 vont pouvoir faire quelques expériences de plaques chauffantes.



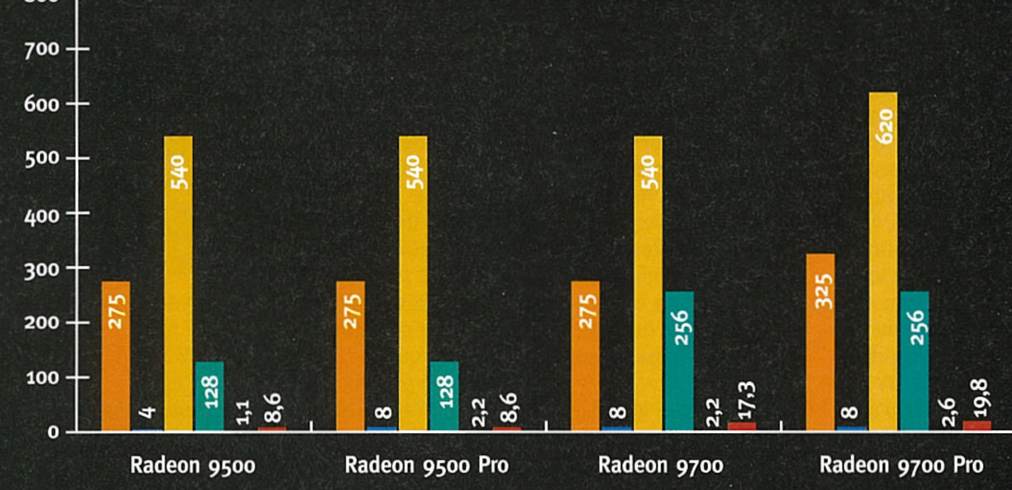
La DDR-II devient marteau

Ça se confirme, le ClawHammer (nom de code du futur Athlon XP 64 bits d'AMD pour ceux qui dorment) supportera la mémoire DDR-II en 2003. Une inquiétude planait sur cette question, vu que le contrôleur mémoire est dans le CPU et non dans le chipset. Cela dit, les premières versions (toujours prévu pour le premier semestre 2003) seront destinées à la DDR333, le changement de technologie n'étant programmé que lorsque la DDR-II sera disponible en masse. Ce n'est donc pas pour tout de suite, mais il est rassurant de voir AMD anticiper ce genre de choses, surtout avec Intel qui risque de frapper assez fort avec les premiers chipsets DDR double canaux.



LES FRANGINES DE LA REINE

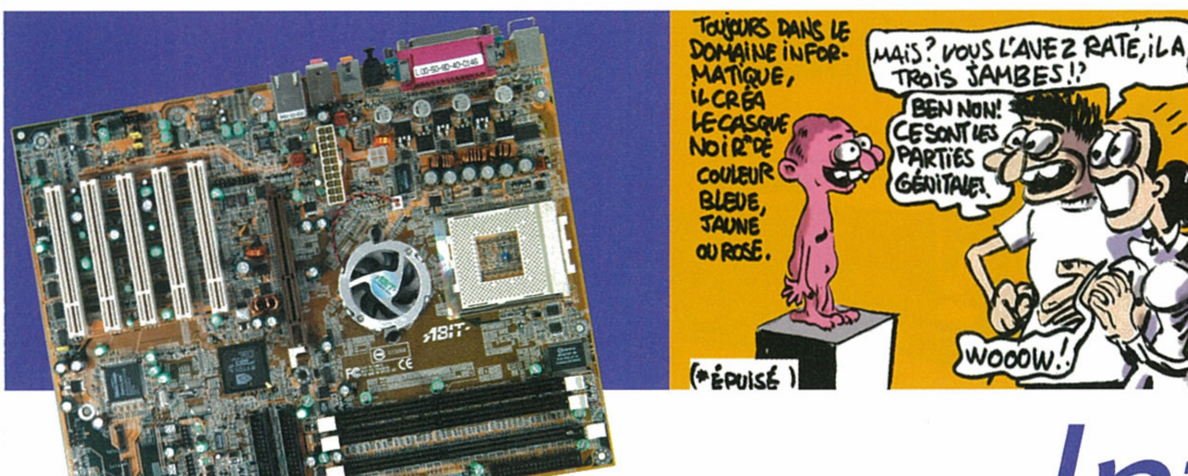
La patronne de la 3D sur PC actuellement se voit affublée d'une famille complète destinée aux moins fortunés. Les Radeon 9700, 9500 Pro et 9500 vont en effet venir combler les trous qui subsistaient dans la gamme et dans lesquels les GF4 Ti4200 et 4600 de Nvidia continuaient de s'engouffrer. La Radeon 9700 devrait disposer d'un prix 30 % inférieur à celui de la version Pro pour seulement 10 à 15 % de performances en moins. De quoi faire très mal aux GeForce4 Ti4600. Les Radeon 9500/9500 Pro seront pour leur part d'excellentes alternatives aux GeForce4 Ti4200. La 9500 devrait être au même niveau, voire malheureusement en dessous, dès que l'on pousse les options graphiques. En revanche, la 9500 Pro devrait être tranquillement devant le rejeton de Nvidia. Reste à connaître les prix et les performances exactes, mais pour ça il faudra attendre le mois prochain, ATI Canada semblant avoir oublié la France lors des distributions des cartes de test. Merci les gars...





Le PC QU'ON OUBLIE

Le SUMICOM (SUper MIni COMputer) fait grosso modo la taille d'un lecteur de CD externe. Il est juste un peu plus long. Avec ses dimensions ultra-compactes (250 mm de long, 146 mm de large et 42 mm de haut pour 1,5 kg), il va faire le bonheur de la frangine ou de madame, qui ne voulait pas de PC « mais je t'emprunte juste deux secondes ta machine pour regarder un truc sur le Net. » Ben voyons... Pour Word et le Net, ça sera parfait, mais pas question de vouloir jouer. Le processeur VIA C3 à 800 MHz n'est pas franchement un foudre de guerre, pas plus que le chipset avec vidéo intégrée qui est un Intel i815 EG associé à un southbridge ICH2. La bestiole dispose de 2 slots mémoire SDRAM PC133 mais au format SO-DIMM, comme pour les portables, et sera livré avec 128 Mo. Le disque dur est un 20 Go de 2,5 pouces et le lecteur de DVD-Rom est un classique 8x au format slim, histoire que tout rentre. Les connecteurs sont quand même nombreux : 1 FireWire, 3 USB (1 en façade), 1 sortie casque, 1 sortie ligne, 1 entrée micro, 1 Ethernet 10/100 Mbits, un port parallèle et un autre série. Sans oublier le connecteur VGA. Le prix du tout devrait tourner autour de 850/900 euros. Pas donné, mais correct vu le type de clientèle et d'utilisation visé.

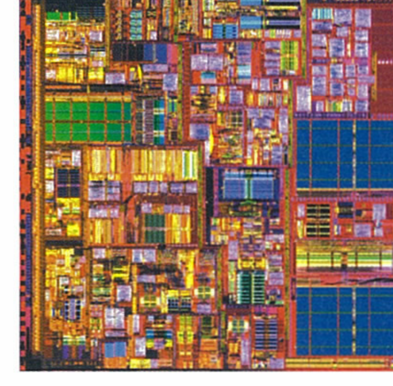




L'invasion COMMENCE

Pour des raisons obscures, Abit vient de renommer sa gamme de cartes mère nForce2. La NV7-8X devient donc NF7 (c'est plus simple, c'est déjà ça) et va venir se frotter aux solutions concurrentes de MSI, Asus et Leadtek que l'on trouve déjà. Rien de révolutionnaire à première vue mais des petits bonus toujours agréables, comme une sortie audio optique (au lieu de coaxiale), toujours plus pratique pour les PC multimédias branchés sur un ampli externe ou les amateurs de MiniDisc. La petite famille se compose de trois bébés : NF7 (nForce2 SPP + MCP2, environ 160 euros TTC), NF7-S (nForce2 SPP + MCP2 avec SerialATA et Firewire, environ 240 euros TTC) et enfin la NF7-G (nForce2 IGP + MCP2, environ 180 euros TTC). Notez que cette dernière version ne sera pas disponible tout de suite. Nvidia semble avoir privilégié les chipsets sans solution graphique intégrée et du coup les fabricants de cartes mère annoncent du retard pour les modèles avec NorthBridge IGP. Évidemment, les gars de chez Nvidia clament que ce n'est pas le cas. Et la marmotte, elle met le chocolat dans le... vous connaissez la suite. C'est comme le NV30 qui était censé sortir avant la fin de l'année. Mais on a beau encore croire pas mal au père Noël du côté de Santa Clara, le CEO de Nvidia a finalement annoncé que le NV30 ne sera réellement disponible qu'en janvier voire février 2003. C'est ATI qui va être content du cadeau.

Intel voit double



En attendant le test complet du Pentium4 3,06 GHz dans le prochain numéro, voici quelques informations sur le gain réel qu'apporte l'Hyper-Threading (qui, je le rappelle, fait croire au PC que 2 Pentium4 sont installés). Les applications gourmandes en calculs comme la compression de fichiers son au format MP3 peuvent gagner assez facilement 20 % de vitesse en plus (40 % dans certains cas plus rares) avec l'HT activé. Manque de chance, les jeux sont les applications qui bénéficient le moins de l'HT. Les premiers benchs indiquent un gain quasi nul avec le 3DMark2001 SE. Plus étrange, avec le support multiprocesseur activé, les performances sous Quake3 s'écroulent ! En revanche, UT2003 gagne environ 5 % de vitesse en plus dans l'opération. Ces premières infos glanées sur le Net seront à confirmer dans le test du mois prochain mais a priori, l'efficacité du procédé est tout de même intéressante dans une majorité de cas.

POSSEDEZ LA... ELLE VOUS POSSEDERA...

Ti4200 8X

Particularités :

* NVIDIA® nfiniteFX™ : Dispose d'un double Vertex Shaders programmable et d'un Pixel Shader avancé programmable, permettant un nombre d'effets presque infini.
* NVIDIA® nView™ : Technologie d'affichage fournissant une ultime flexibilité d'affichage facile à utiliser.
* NVIDIA® Accuview Antialiasing™ - Fournit une qualité visuelle et un frame rate imbattable.

Spécifications :

* Support de l'AGP 8X.
* Processeur Graphique 4ème génération NVIDIA® GeForce4™ Titanium.
* Moteur NVIDIA nfiniteFX™ II.
* Double Vertex Shaders avancé programmable.
* Pixel Shader avancé programmable.
* 3D Textures & Shadow Buffers.
* Z-Correct Bump Mapping.
* Accuview Antialiasing™ Subsystem.
* Technologie d'affichage nView™.



MX440 8X

Particularités :

* NVIDIA® nView™ : Technologie d'affichage fournissant une ultime flexibilité d'affichage, facile à utiliser.
* NVIDIA® Accuview Antialiasing™ - Fournit une qualité visuelle et un frame rate imbattable.
* Lightspeed Memory Architecture™ (LMA) II.

Spécifications :

* Support de l'AGP 8X.
* Processeur Graphique 4ème génération NVIDIA® GeForce4™ MX-8X.
* Mémoire 128-Bit DDR Frame Buffer.
* Support et optimisations de Microsoft® DirectX®.
* Support complet de l'OpenGL® 1.3 et de l'OpenGL®.



Logiciels fournis (Variable selon les modèles de cartes)



Tom Clancy's Ghost Recon



The Elder Scrolls III Morrowind



Duke Nukem Manhattan Project



7 in 1 Games Collection



3D DeskTop



FarStone VirtualDrive + FarStone RestoreIT!



InterVideo WinDVD 5.1 Channel + Supreme Foreign Language Learning Machine



InterVideo WinProducer/WinCoder + InterVideo WinProducer/WinCoder Professional Users' Pack



MSI Driver & Utilities



www.msi-multimedia.com
www.msi-computer.fr

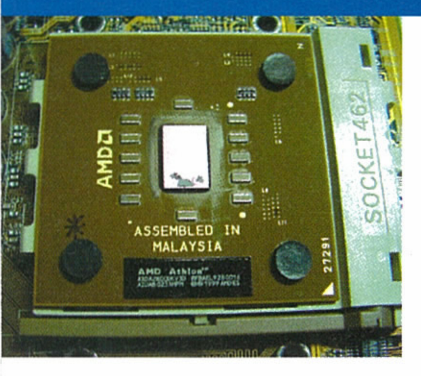
Les spécifications peuvent être modifiées sans préavis. Toutes les marques citées sont la propriété de leurs détenteurs respectifs. Photos non contractuelles.

AMD Athlon XP 2800+

Avec 25% d'augmentation de sa fréquence de fonctionnement, le bus EV6 donne les moyens à la nouvelle génération d'Athlon d'exploiter réellement les derniers types de mémoire DDR disponibles. AMD franchit donc un cap et se relance dans la course à la puissance avec Intel. Enfin presque...

Un turbo dans le bus





LA CONFIGURATION DE TEST
AMD Athlon 2800+/
Pentium 4 2,8 GHz
ATI Radeon 9700 Pro
512 Mo de RAM DDR
PC3200/512 Mo de RDRAM
PC1066
Carte mère nForce2
Asus A7N8X
Carte mère i850E
Asus P4T533-C
Disque dur IBM 7 200 trs/min
80 Go UDMA100
Windows XP Pro US/SP1
DirectX 8.1b
Drivers ATI Catalyst 2.3

••• car le processeur dont je vais vous parler n'est pas encore disponible et ne le sera pas réellement avant janvier 2003. En langage commercial anglophile, on appelle ça un « paper launch », un lancement en papier : la presse teste des exemplaires d'un nouveau produit qui ne sera fabriqué en masse que quelques semaines plus tard. Un phénomène qui était dénoncé par AMD à l'époque où Intel était le spécialiste du genre. Mais la roue tourne et c'est maintenant AMD qui lutte pour rester dans la course à la puissance avec Intel. Techniquement, ils y arrivent, mais avec toutes leurs forces concentrées sur les finitions du Hammer, pas facile de continuer à développer le core des Athlon. Il faut se rappeler de temps en temps de la différence de taille qui existe entre les deux compétiteurs...

Le nerf de la guerre

Les deux nouveaux CPU lancés par AMD passent allègrement la barre des 2 GHz. Le 2700+ est cadencé à 2 166 MHz (13x166 MHz) tandis que la star du moment, le 2800+, mouline à 2 225 MHz (13,5x166 MHz). Les chipsets KT400 et nForce2 sont les plus aptes à supporter la nouvelle vitesse de bus de 166 MHz (contre 133 MHz précédemment), avec une nette préférence pour le produit de Nvidia. Certaines cartes mère à base de KT333 arrivent tout de même à suivre et dans le futur, le chipset SiS 746FX sera aussi de la partie. En termes de performances, ce passage à 166 MHz offre un coup de boost particulièrement bienvenu. Avec de la RAM DDR333 (à 166 MHz « réels »), tout ce petit monde fonctionne en mode synchrone. La bande passante passe du coup de 2,1 Go/s à 2,6 Go/s, avec une efficacité inconnue jusqu'alors chez AMD. Bref, si l'écart chiffré n'est pas impressionnant, le gain est en fait très appréciable. Le Pentium 4 associé à de la RDRAM PC1066 reste pourtant loin devant avec ses 4,2 Go/s à seulement 133 MHz de vitesse de FSB.
La chaleur dissipée par l'Athlon XP 2800+ reste importante, mais c'est surtout l'absence de plaque de protection/dissipation comme on en trouve sur Pentium 4 ou les futurs Hammer, qui pose problème. La surface du CPU étant très petite, il faut absolument utiliser un bon système de refroidissement. AMD recommande maintenant uniquement les dissipateurs avec surface de contact en cuivre. Vous pouvez jetez vos ventilos en alu. Avec 74,3 Watts au compteur (contre 68,2 sur un P4 2,8 GHz), pas question de plaisanter avec ça...

Un couple parfait

Associé au nForce2 et à de la RAM DDR PC2700, l'Athlon XP 2800+ se paye luxe de repasser devant le Pentium 4 2,8 GHz dans la plupart des tests. La supériorité de son unité de calcul en virgule flottante en fait une excellente plate-forme pour la compression de son/vidéo ou de rendu pour les applications 3D. En revanche, pour les jeux basés sur le moteur de Quake3, le P4 reste leader, même si c'est souvent de très peu, à part dans le test de base (demo001 en 640x480) où la différence est sensible : 364,1 images/seconde contre 332,9 sur l'AMD.
En 1280x1024x32 bits, c'est déjà moins un problème : 278,1 images/seconde contre 272,2 sur le 2800+. Avec le 3DMark2001 SE, les deux plates-formes sont dans un mouchoir de poche avec moins de 60 points d'écart en faveur d'AMD (15 447 points contre 15 390 en 1024x768x32 bits). Pas la peine de vous faire un dessin, l'Athlon XP 2800+ est digne de son rang, surtout associé au nForce2. Il ne reste plus qu'à attendre sa disponibilité, qui permettra au passage d'avoir son prix (eh oui, il reste inconnu). Manque de chance, AMD ne gardera pas sa couronne longtemps avec l'arrivée du P4 3,06 GHz...

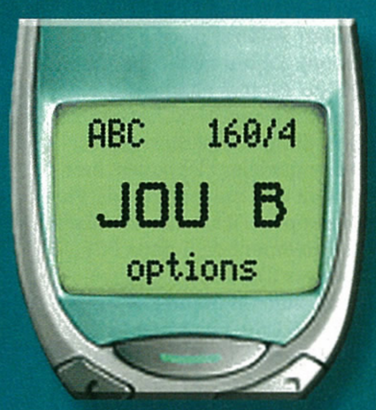


QUESTION : De ces 3 jeux, lequel évoque l'histoire de l'humanité, des premiers jours au nano age ?

A > Empire Earth
B > Sim city
C > Age of Empires

Vous connaissez la réponse ?
Envoyez **JOU** suivi de la réponse **A**,**B** ou **C** tout de suite au **61122**

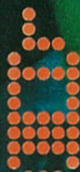
EXEMPLE :











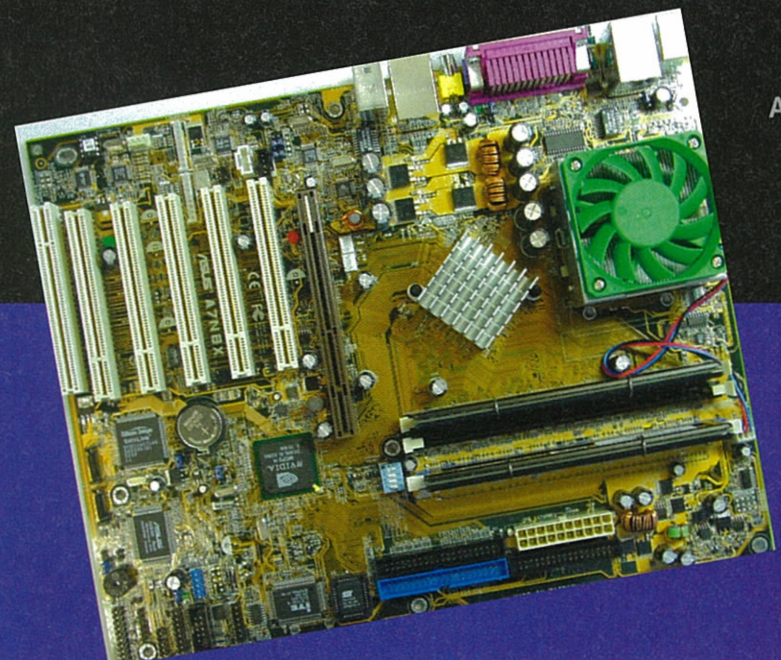
3 gagnants par tirage au sort. Jeu gratuit, sans obligation d'achat, ouvert à toute personne majeure habitant en France métropolitaine, valable du 30 11 2002 au 31 12 2002. Règlement complet déposé chez Maître Montané, huissier de justice à Toulouse , disponible gratuitement sur simple demande écrite à JOYSTICK – Concours SMS – HFA – Immeuble le Clémenceau – 47 rue Sadi Carnot – BP 817 – 92008 NANTERRE Cedex. Remboursement de la demande (tarif lent en vigueur) et de la participation (base forfaitaire de 0,35 Euro) sur demande écrite à cette adresse au plus tard le 31 01 2003. Loi du 6/01/78 : vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant qui, sauf opposition de votre part, pourront être communiquées à des organismes extérieurs.

© 123 multi media

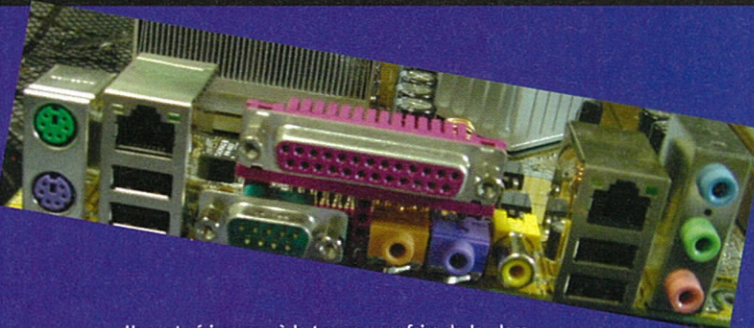


Asus A7N8X

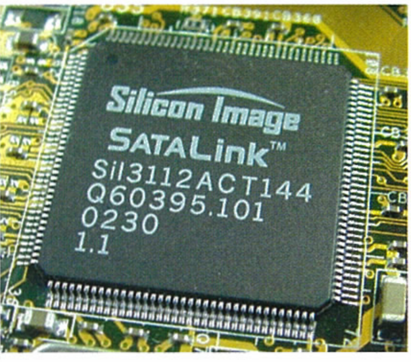
NVIDIA CONFIRME SA FORME



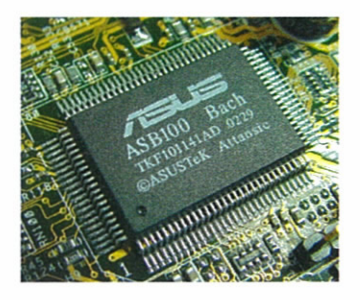
Attendu comme le messie des chipsets pour processeurs AMD, le nForce2 qui équipe cette Asus A7N8X semble capable de faire très mal à VIA qui multiplie les maladresses sur ses produits. Il restait à voir si cela se confirme sur les premiers produits commerciaux.



Un port série passe à la trappe pour faire de la place au son 5.1 et à 2 connecteurs Ethernet.



De marque Silicon Image, le contrôleur SerialATA ne sera réellement utile que dans quelques mois.



Cette A7N8X, livrée en fait par AMD pour les tests de son Athlon XP 2800+, est un produit ultra-complet. Mais avant de faire l'inventaire des capacités du bébé, râlons un peu. Certaines mauvaises habitudes d'Asus ont la vie dure : le connecteur ATX est placé à côté des connecteurs IDE et floppy, ce qui ne facilite pas le montage. Le socket du CPU est très proche des résistances les plus imposantes ce qui rend impossible la mise en place de certains dissipateurs thermiques et complique l'utilisation des modèles classiques. Bref, les bidouilleurs n'apprécieront que moyennement. Plus intelligent, le port AGP 8x supporte les cartes au format AGP Pro. La carte dispose également de 5 ports PCI et d'un slot ACR pour les cartes d'extension dédiées. Mais fini de râler, regardons plutôt le menu des connecteurs, il est alléchant : 6 USB 2.0, 2 UDMA 133, 2 FireWire, 2 Serial ATA, 2 Ethernet 10/100 sans oublier une connectique complète pour le son 5.1 (avec une sortie numérique coaxiale en prime). Que demande le peuple... Je reprécise que chaque canal IDE du nForce2 est en fait composé de deux contrôleurs indépendants, ce qui permet de mettre un disque dur rapide et un vieux CD-Rom sur la même nappe sans fusiller ses performances. Le NorthBirdge utilisé étant le SPP (et non l'IGP), pas de vidéo intégrée sur ce modèle.

Réglages de course Pas la peine de vous reparler de performances, ce sont les mêmes que pour le test de l'Athlon XP 2800+. Elles sont excellentes, du niveau d'une excellente carte à base de KT333 comme l'EPoX 8K3A+, avec une domination notable dans certains benchmarks. Le VIA KT400 étant moins performant que son grand frère, le nForce2 s'impose comme le chipset de référence pour AMD. Mais il faut insister sur un point : si le nForce2 gère la RAM DDR400, cette dernière est déconseillée. Il faut absolument privilégier un réglage synchrone avec la vitesse du bus pour tirer parti de cette plate-forme. Dans ces conditions, un Athlon XP 2700+ ou 2800+ associé à de la mémoire DDR333 offre ce qui se fait de mieux dans le monde AMD. Évidemment, le problème de la disponibilité de ces CPU reste posé. Mais même avec un modèle moins puissant, on obtient une machine d'excellente qualité et overclockable à souhait si vous avez bien choisi votre CPU (les derniers BIOS permettent aux fans de customisation de se lâcher). Pour environ 210 euros, l'A7N8X propose une pléthore de fonctions (il manque juste le RAID IDE) et met bien en valeur les produits AMD. Ceux qui attendent depuis plusieurs semaines pour acheter une nouvelle carte mère voient leur patience récompensée.

LA CONFIGURATION DE TEST
AMD Athlon XP 2800+
ATI Radeon 9700 Pro
512 Mo de RAM DDR PC3200 CAS2
Disque dur IBM 7 200 trs/min 80 Go UDMA100
Windows XP Pro US/SP1
DirectX 8.1b
Drivers ATI Catalyst 2.3

Le magazine + 1 film
7,50 € seulement !



En vente chez votre marchand de journaux



RDRAM, LE CHANT DU CYGNE ?

Véritable alien au pays des cartes mère P4, l'EPoX EP-4T4AU utilise avec le i850E un SouthBridge Intel ICH4 (avec USB 2.0 intégré), habituellement réservé aux chipsets de la gamme i845.



Depuis des mois, l'annonce de la disparition de la société Rambus et de son rejeton la RDRAM procure de fausses joies aux défenseurs de la RAM DDR. Avec l'arrivée de la RDRAM PC1066 et surtout de la PC4200 (version 32 bits de la PC1066), il est temps de faire le point sur ce qui se passe dans le petit monde de la carte mère haut de gamme pour Pentium 4.



Pour ce faire, trois modèles basés sur le chipset Intel i850E sont passés sous les nageoires de pingouins sans pitié. Les Asus P4T533, P4T533-C et l'EPoX EP-4T4AU ont servi de plate-forme de test. La première utilise de la RDRAM 16 bits « classique », avec gestion officielle du dernier type apparu, la PC1066, qui remplace en haut de gamme la vieillissante PC800. Les deux suivantes utilisent de la RDRAM 32 bits, nommée PC4200 mais qui en fait fonctionne strictement à la même vitesse.





Fin de race

Si le i850E est fiable et performant, c'est aussi le dernier de sa génération. Des années après le canard noir (et buggé) i820 qui lança la mémoire Rambus sur le marché (sur Pentium III à l'époque), le i850E clôt de belle manière une histoire chaotique puisque Intel n'a pas prévu d'autre chipset pour RDRAM.
Avant de se lancer dans les tests, démêlons le mystère des appellations des différents modèles de RDRAM.
La PC1066 fonctionne comme son nom l'indique à 1 066 MHz. Cette vitesse très élevée pose visiblement des soucis aux fabricants : seul Samsung semble encore aujourd'hui en mesure de fournir des puces de ce type en quantité. La RDRAM PC4200 fonctionne du reste à la même vitesse. Mais les gens du marketing de Rambus ont simplement copié les méthodes de la mémoire DDR. La DDR à 333 MHz est en effet appelée PC2700 à cause de son taux de transfert maximal (2 700 Mo/s). Vu que le taux max possible sur de la RDRAM à 1 066 MHz (16 ou 32 bits) est de 4 200 Mo/s, ces nouveaux modèles 32 bits se sont vus rebaptisés PC4200 pour bien marquer la différence. Pas question pour Rambus de laisser croire que la DDR est plus rapide… Techniquement, la PC4200 utilise donc les mêmes puces que la PC1066, à la même vitesse. En revanche les données sont transférées entre la barrette et le i850E par deux canaux 16 bits. La PC1066 n'en utilise qu'un, mais nécessite que deux sticks de mémoire soient en place sur la carte mère pour fonctionner. Bref, ça revient strictement au même d'un point de vue performances mais l'aspect 32 bits permet de monter les barrettes une par une sur la carte mère et non plus obligatoirement par deux, ce qui facilite surtout la vie des fabricants de PC. En revanche, on passe de quatre slots à deux.



Plaque chauffante

Contrairement aux barrettes classiques, la RDRAM utilise toujours une protection métallique. Cette dernière sert à mieux diffuser la chaleur qui émane des chips, qui est impressionnante lors des exécutions d'applications gourmandes, et à protéger les composants. Méfiance, cela facilite le travail des faussaires qui peuvent maquiller tranquillement des barrettes de PC800 pour les faire passer pour de la PC1066. Du coup, choisissez des revendeurs fiables et préférez des marques connues. Ça vous évitera les mauvaises surprises, vu qu'il est impossible de lire la description des puces de mémoire utilisées.
Pour ce qui est des performances, la RDRAM PC1066/PC4200 règne encore sans partage. Même si les prototypes de chipset Intel à double canaux DDR

La disposition des emplacements RDRAM est assez bizarre sur l'Asus P4T533-C.

LA CONFIGURATION DE TEST
Intel Pentium 4 2,8 GHz
ATI Radeon 9700 Pro
512 Mo de RDRAM PC1066 ou PC4200 (32ns)
Disque dur IBM 7 200 trs/min 80 Go UDMA100
Windows XP Pro US/SP1
DirectX 8.1b
Drivers ATI Catalyst 2.3
Intel Application Accelerator 2.2

UN JOUR, UNE DE SES MYSTÉRIEUSES INVENTIONS DISPARUT NON MOINS MYSTÉRIEUSEMENT. ÉCŒURÉ, IL MIT FIN À SES TRAVAUX.

J'Y AVAIS MIS TOUT MON SAVOIR! QUELLE PERTE POUR L'HUMANITÉ!

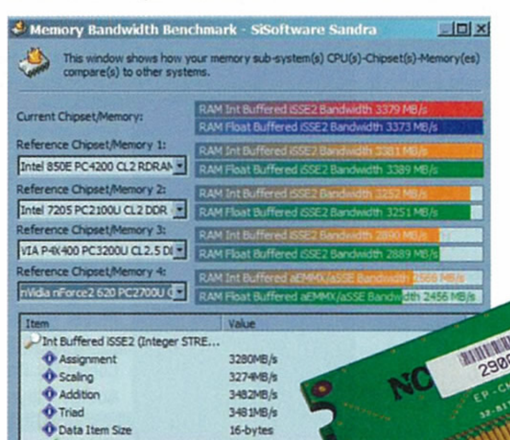
L'ART DE SE FAIRE DES AMIS

Les manœuvres juridico-financières de Rambus, largement critiquables et critiquées au cours de ces dernières années, n'ont pas contribué à la bonne image de marque de leurs produits. C'est le moins que l'on puisse dire. Se mettre à dos à la fois les fabricants de mémoire, de PC, de chipset et de CPU n'est pas forcément une bonne idée (quel scoop). Surtout quand les premières versions du produit phare lancées en grandes pompes (ou à gros de coups de pompes, c'est selon) ne sont pas au niveau de ce que l'on attendait. Il faut se rappeler que le Pentium III n'avait pas l'utilité de la bande passante supplémentaire, et que les premières versions de la mémoire Rambus souffraient d'un temps de latence beaucoup trop important. Comme quoi les ingénieurs de la marque ont réussi à faire quelque chose de positif ces dernières années, même si leurs collègues du marketing ont échoué à redorer le blason de la société.

destinés à remplacer la Rambus se rapprochent dangereusement (et dépasseront la RDRAM en 2003), on atteint sans problèmes les 3 350 Mo/s de moyenne (3 381 Mo/s étant un des meilleurs scores atteignables avec SiSoft Sandra). J'ai même fait un test un peu sauvage avec la PC4200 : avec un PC complètement configuré (antivirus, ICQ, Messenger, applications diverses lancées), on atteint toujours plus de 3 230 Mo/s. Bref, pour monter une station de travail ou un PC de hardcore gamer, la RDRAM tient toujours le haut du pavé. Avec certains titres comme Quake 3 (et les jeux dérivés de ce moteur), la bande passante supplémentaire se traduit par encore plus d'images par seconde sur votre écran. Le tout en laissant de la marge aux overclockeurs. Que du bonheur...

Un avenir contrarié

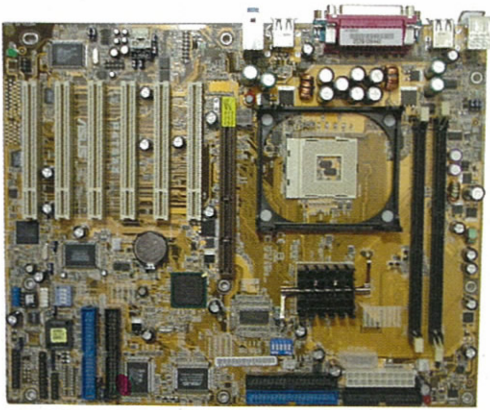
Faut-il craquer pour une solution RDRAM maintenant ? Oui, si vous avez les moyens et que vous désirez un CPU Intel. Vu les capacités d'un PC basé sur un couple Pentium4 et PC1066/PC4200, vous allez pouvoir le garder un bon moment. Comme de toute façon l'évolution du marché de la DDR condamne également à moyen terme les barrettes de ce type (arrivée de la DDR-II, etc.), le problème de pérennité est le même quelle que soit la plate-forme choisie. Vos préférences en matière de CPU et l'état de votre porte-monnaie seront donc plus déterminants... À environ 160 euros la barrette de 256 Mo de RDRAM Samsung PC1066 (contre 110 euros pour de la DDR 2700 de même marque, 160 euros pour de la Corsair ou 90 euros pour de la standard), la différence de prix rentre évidemment en jeu au moment du choix, mais ce n'est plus une barrière infranchissable.



Les performances de la RDRAM PC1066/PC4200 sont sans concurrence pour le moment mais la DDR double canaux PC2700 sera devant dans quelques mois.

LE CHOIX DES CARTES

Les deux modèles Asus sont très proches, à part évidemment leur gestion de deux types de RDRAM différents. Ce qui frappe, c'est l'utilisation de trois connecteurs d'alimentation sur ces modèles. En plus de l'ATX standard et du connecteur P4 classique, il faut aussi raccorder une prise du type alimentation de disque dur, directement sur la CM. Ça complique un peu les branchements, mais la stabilité est sans failles (même en cas d'overclocking sauvage), même avec une alimentation de qualité moyenne.
A contrario, l'EPoX EP-4T4AU ne nécessite que le connecteur ATX, mais dans ce cas, mieux vaut avoir un bloc d'alim de qualité ! Elle dispose de nombreuses fonctions embarquées mais sa stabilité est un peu moins bonne. Quelques plantages bizarres sont apparus pendant les tests alors qu'aucun écran bleu n'a perturbé les Asus. Côté brouzoufs, comptez 200 euros pour une P4T533-C, 230 euros pour une P4T533 et environ 220 euros pour la EP-4T4AU.



Ce modèle de P4T533 Asus dispose en plus de l'USB 2.0 (chip Nec) et du RAID IDE (chip Promise).

Cette petite plaque est une CT-RIMM (pour RDRAM 32 bits, sinon on parle de C-RIMM). Elle doit être placée dans l'emplacement mémoire vide d'une carte mère ne disposant que d'une barrette de RDRAM.

top HARD

La déferlante nForce2 arrive. C'était prévu, les cartes mère basées sur le chipset Nvidia raflent directement toutes les places pour les configurations à base de CPU AMD. Stables, performantes et pourvues de tous les types de connecteurs, elles écrabouillent les modèles à base de VIA qui nécessitent deux tonnes de drivers différents pour en faire moins. Côté Intel, le i845PE donne un coup de fouet aux solutions DDR mais les connaisseurs savent qu'ils peuvent investir dans du i850E avec de la RDRAM. Les autres n'ont qu'à lire l'article sur ce sujet dans ce numéro.

Doc Caféine

La carte mère

Je vous avais prévenu le mois dernier, des changements étaient à prévoir dans ce numéro. Ça se confirme... Le nForce2 débarque en force alors que le i845PE s'installe confortablement pour épauler les CPU Intel. Les solutions à base de SiS ou VIA sont à l'heure actuelle largement en retrait, sauf en ce qui concerne le prix sur certains modèles. Mais en termes de rapport performances/fonctionnalités/stabilité/prix, ces deux marques sont à la traîne et passent à la trappe pour le moment.

Config 1 : Leadtek K7NCR18D Pro (nForce2/socket A), environ 145 euros TTC

Config 2 : Asus A7N8X (nForce2/Socket A), environ 210 euros TTC ou Abit BE7 (Intel i845PE/Socket 478), environ 160 euros TTC

Config 3 : Asus A7N8X (nForce2/Socket A), environ 210 euros TTC Abit IT7-Max2 v2 (Intel i845PE/Socket 478), environ 245 euros TTC

Le processeur

Encore quelques changements de prix intéressants ce mois-ci. Et ce n'est pas fini, la guerre entre AMD et Intel est sans pitié. L'introduction du modèle à 3,06 GHz du Pentium 4 sera également une bonne nouvelle pour les amateurs de la marque Intel puisque le 2,8 GHz va progressivement être de plus en plus abordable. Chez AMD, les 2400+ et 2600+ sont enfin en magasin et avec des prix plus sexy. Le bas de gamme reste plutôt stable pour le moment.

Config 1 : AMD Athlon XP 1800+ (1,53 GHz), environ 95 euros TTC

Config 2 : AMD Athlon XP 2200+ (1,8 GHz), environ 185 euros TTC, ou Intel P4 2,0A GHz, environ 210 euros TTC

Config 3 : AMD Athlon XP 2400+ (2 GHz), environ 270 euros TTC, ou Intel P4 2,53 GHz, environ 320 euros TTC

La RAM

Vu les configurations recommandées, je passe toutes les configurations en PC2700 (DDR333) ce mois-ci. Et comme je suis un pousse au crime, je vous force la main avec 512 Mo. Je rappelle que j'indique des prix pour 2x256 Mo, avec des barrettes de qualité ! Préférez toujours de la mémoire de marque avec des spécifications clairement indiquées. Il vaut parfois mieux dépenser un peu plus pour ne pas voir son PC planter bêtement, voire ne pas démarrer du tout.

Config 1, 2 et 3 : 512 Mo de DDR-SDRAM PC2700, environ 220 euros TTC

La carte vidéo

La GF4 Ti4200 reste intouchable en config 1 et 2 ce mois-ci, mais les prochaines Radeon 9500/9700 seront à surveiller. Le reste est très stable, avec des prix qui ne varient pas beaucoup pour le moment dans le haut de gamme. Pas la peine de vous précipiter sur les versions AGP 8x des cartes Nvidia, vu que le gain de vitesse est inquantifiable avec les jeux actuels et le restera sûrement... En revanche, dans le haut de gamme, ATI reste a priori tranquille jusqu'à l'arrivée du NV30 (début 2003). La Radeon 9700 Pro reste chère, alors que l'excellente GeForce4 Ti4600 est de plus en plus abordable.

Config 1 : GeForce4 Ti4200 64 Mo, environ 175 euros TTC

Config 2 : GeForce4 Ti4200 128 Mo, environ 210 euros TTC

Config 3 : ATI Radeon 9700 Pro 128 Mo, environ 450 euros TTC ou GeForce4 Ti4600 128 Mo, environ 320 euros TTC

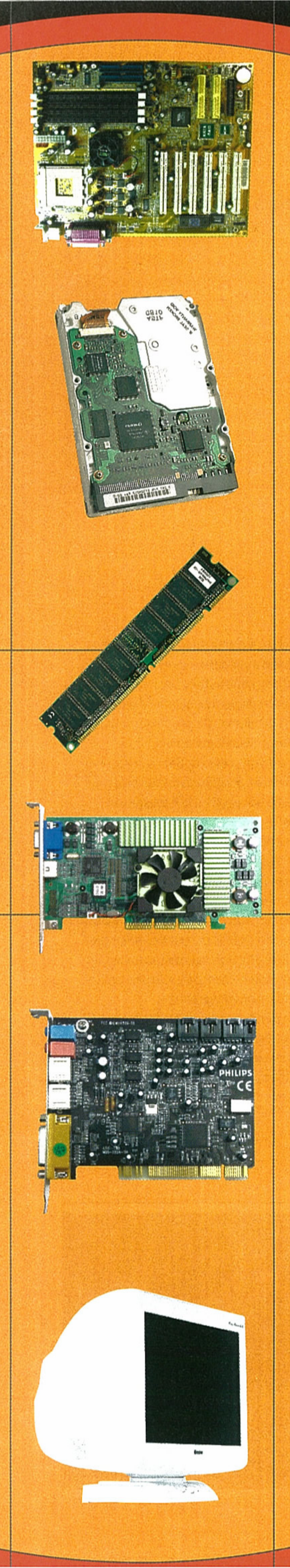
La carte son

Bon, après un an de lutte, les cartes Philips sont enfin référencées dans un paquet de magasins. Ça reste mes préférées pour ce qui est de la qualité du son. Vu les progrès des derniers drivers, je continue de les proposer en priorité dans l'ensemble des configs. Pour le reste, Creative Labs règne en maître sur le haut de gamme avec l'Audigy2.

Config 1 : Philips Seismic Edge, environ 40 euros TTC/SoundBlaster Live! Player 5.1, environ 40 euros TTC

Config 2 : Philips Acoustic Edge, environ 85 euros TTC/SoundBlaster Audigy Player, environ 85 euros TTC

Config 3 : SoundBlaster Audigy2 Platinum, environ 260 euros TTC



Le lecteur de DVD/CD-Rom

Bon, allez, il est temps. Je passe les trois configurations avec un lecteur de DVD. On va bien finir par avoir des jeux sur ce support dès leur sortie non ? Marre des séances de changement de galettes quand on sait que la solution existe, surtout vu les prix actuels des lecteurs !

Config 1, 2 et 3 : Lecteur de DVD IDE Lite-On LTD-163 (16X/48X), environ 50 euros TTC

Le disque dur

Autre élément très important d'un PC de bonne qualité, les disques durs sont maintenant généralement tous de bonne facture. Les prix continuent de chuter sur certains modèles et pour le moment, les IBM 120/180 GXP me semblent être les meilleurs. Ils sont silencieux, fiables et rapides. De plus, IBM fournit une panoplie de logiciels très complète pour par exemple descendre encore le niveau de bruit (et ce, sans massacrer les perfs).

Config 1 : IBM 120GXP 60 Go (7 200 trs/min), environ 115 euros TTC

Config 2 : IBM 120GXP 80 Go (7 200 trs/min), environ 135 euros TTC

Config 3 : IBM 120GXP 120 Go ou Western Digital WD1200JB 120 Go (7 200 trs/min), environ 200 euros TTC

Le modem

Tout le monde n'a pas la chance d'habiter dans un coin où le câble est disponible. En attendant que cette technologie et l'ADSL augmentent la bande passante de tous les joueurs de l'Hexagone, faites attention à bien prendre un modem évolutif qui dispose d'une mémoire flash et qui utilise la technologie V90 ou V92. Dans le doute, appelez votre fournisseur d'accès pour qu'il vous recommande la marque qui fonctionnera bien avec ses équipements.

Config 1 : Modem interne 56K, environ 35 euros TTC

Config 2 : Modem interne 56K, environ 35 euros TTC

Config 3 : Modem externe 56K, environ 70 euros TTC

La carte réseau

Avec l'arrivée d'un deuxième PC dans la maison, nombreux sont ceux qui en profitent pour monter un réseau local. Histoire d'être amusant, ce dernier doit également être capable de supporter les PC des amis pour les LAN-party du week-end. Un réseau avec un Hub ou Switch et des cartes Ethernet de marque pour éviter les problèmes est dans ce cas le meilleur choix. Bonne nouvelle, de plus en plus de cartes mère intègrent directement une prise réseau.

Switch 8 ports RJ-45 10/100 Mo D-Link DES-1008D, environ 75 euros TTC

Carte réseau Ethernet D-Link ou Realtek 10/100, environ 20 euros TTC

Le moniteur

C'est la seule pièce d'un PC qui ne se démode pas en trois mois ! Du coup, il ne faut pas hésiter à investir un peu dans cet élément-clé du PC. Actuellement la plupart des joueurs qui peuvent se le permettre renouvellent leur matériel avec des écrans 19 pouces pour profiter des performances des nouvelles cartes graphiques qui gèrent facilement les hautes résolutions. D'ici quelques mois, les premiers LCD vraiment adaptés au jeu devraient rentrer dans le Top Hard.

Config 1 : 17 pouces Iiyama HM703UT (Vision Master 413), environ 320 euros TTC ou Mitsubishi Diamond Pro 740, environ 300 euros TTC

Config 2 : 19 pouces Iiyama MA901U (Vision Master 452), environ 420 euros TTC ou Mitsubishi Diamond Pro 920, environ 500 euros TTC

Config 3 : 22 pouces Iiyama HA202DT (Vision Master 512), environ 780 euros TTC



SUR LE FRONT ITALIEN

Comme je continue à m'éclater comme un fou sur Battlefield 1942, et que manifestement je ne suis pas le seul, je voulais vous parler du pack d'extension à venir. The Road to Rome se focalisera sur les conflits en Italie et en Sicile. Parmi les six nouvelles cartes, on trouvera Operation Husky et Monte Cassino, bien connus des historiens et fraggeurs de la Seconde Guerre mondiale. Côté véhicules, huit nouveaux engins feront leur apparition : BF-110 allemand, le fameux bombardier bi-moteur anglais Mosquito, sans compter les tanks et anti-tanks teutons et britiches. L'armée italienne et les légionnaires français seront de la partie ainsi que de nouvelles armes (dont un lance-grenades et des baïonnettes). Décidément, la Seconde Guerre mondiale n'est pas près de se terminer.

LA GUERRE DU NOTUM DANS ANARCHY ONLINE, LA SECONDE GUERRE MONDIALE DANS WORLD WAR II ONLINE ET BATTLEFIELD 1942. C'EST LA GUERRE PARTOUT, MA PAROLE. EN REVANCHE, POUR LA PAIX DES MÉNAGES – ET SEULEMENT ÇA – IL Y AURA BIENTÔT LES SIMS ONLINE. AU MOINS, QUAND ELLES REFONT LE PAPIER PEINT DE LEUR APPART' VIRTUEL, ON PEUT JOUER TRANQUILLE.

Net News

iansolo@joystick.fr et arctor@joystick.fr

L'add-on du mois d'EverQuest

Le monde tourne pendant que vous nous lisez, et on peut d'ores et déjà trouver le nouvel add-on d'EverQuest aux youaisse. Planes of Power, dont on vous a déjà parlé propose des centaines de nouveaux objets ou monstres. En plus de tout cela, on trouvera une vingtaine de nouvelles zones, les mystérieux plans où les joueurs devront se battre contre une armée de monstres que l'on imagine belliqueux. On découvre aussi une ville centrale, le « plan de la connaissance » qui permet d'expédier les joueurs dans toutes les autres dimensions en un rien de temps. Les extensions d'EverQuest, c'est toujours le bon plan.

AUCUNES

Le patch 14.6.0 pour Anarchy Online est en période d'essai sur les serveurs de test. Il contient, entre autres, une nouvelle interface de création de personnages bien plus explicite pour les débutants. On pourra désormais voir l'organisation à laquelle appartiennent les joueurs s'afficher (si on active l'option) au-dessus de leur tête. Pareillement, on apprendra d'un seul coup d'œil si un monstre est « aggro » (s'il attaque en premier) ou non. Le réglage des combats de joueurs contre joueurs se poursuit avec une réduction importante des chances de faire des coups critiques. Cela pénalise la profession des agents et des martial-artistes, développés uniquement dans ce but (cela marche bien sûr toujours aussi bien sur les monstres). Le but est de faire durer les combats plus longtemps, et de rendre leur importance aux autres skills de combat. Mais le changement le plus radical concerne les professions d'ingénieurs, de métaphysicien et de bureaucrates. Au-dessus du niveau 10, ils créeront automatiquement un pet ou un robot qui les défendra comme un pitbull s'ils se font attaquer.

Sim la vie

Et dire qu'il y avait des gens pour prétendre que le jeu The Sims promouvait la sous-culture ricaine du sitcom et du hamburger. Et dire qu'ils avaient entièrement raison. Preuve en est le juteux contrat signé entre EA games et McDonalds dont on entendait déjà parler dans les couloirs de l'Élysée le mois dernier. En fait, le deal ressemble plus à un échange de bons procédés : d'un côté Macdo se paye de la pub facile, et de l'autre, dans the Sims Online, on verra apparaître des points de vente du restaurateur. Les Sims, lorsqu'ils avaleront un Big-Mac, verront donc leur niveau de colère baisser et leur niveau de bien-être augmenter. Ah oui, comme dans la vraie vie.



Beau et différent

Les amateurs de Blizzard, et je sais de source sûre qu'ils sont quelques-uns à nous lire, se réjouiront en apprenant que World of Warcraft se dote d'un tout nouveau site au www.blizzard.com/wow/. Le jeu massivement multijoueur de l'orc obèse, qui n'a pas encore de date de sortie fixe, permettra au joueur de se retrouver dans l'univers du développeur et d'explorer un monde qu'on dit déjà détaillé et immense. C'est d'ailleurs confirmé par les derniers screenshots qui montrent bel et bien que le jeu a bénéficié de la patte des artistes. Alors que les MMORPG se suivent et se ressemblent, World of Warcraft sera-t-il le seul avec Star Wars Galaxies qui bénéficiera d'une identité graphique propre ? Tout porterait à le croire.



TÉLEX

Un nouveau jeu de stratégie en ligne : FEUDY, The Fiefs'Legend au www.fiefs-legend.com

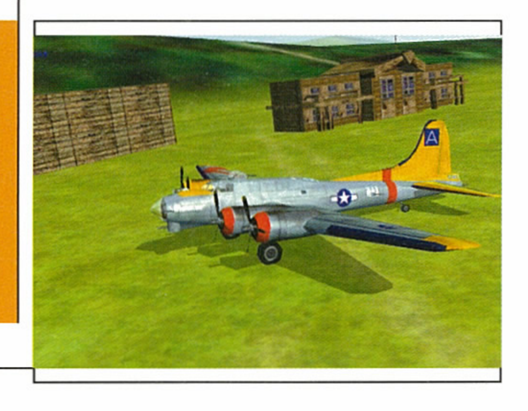
La communauté de Virtual Skipper 2 a son site : http://membres.lycos.fr/vsk2/index.php





L'As des guerriers

Vous pensez que les jeux online ne concernent que les jeux de rôle ? Ignorant que vous êtes ! Sachez que Fighter Ace offre aux pilotes virtuels un immense terrain pour s'ébattre entre potes, mais surtout leur farcir les fesses au plomb. En fait, une toute nouvelle version (la 3.5) voit le jour ce mois-ci. Mais alors que des jeux tels que CFS3 n'affichent qu'une vingtaine d'avions pilotables, on en trouve ici une bonne centaine. Côté environnement, il y en a aussi pour tous les goûts avec la bataille d'Angleterre, l'Allemagne, le Pacifique, la Méditerranée, la Crête, l'Égypte et quelques autres maps non réalistes. Comme nouveautés, on trouvera aussi des tanks et porte-avions, le terrain de Guadalcanal, l'Afrique du Nord et trois mois de jeux online gratos offerts aux nouveaux arrivants. **http://fighterace.vr1.com/**





DANS UNE ÉPOQUE TRÈS TRÈS LOINTAINE

ILe temps passe doucement et nous rapproche (très doucement aussi) de la sortie de Star Wars Galaxies. Là, pendant que je vous cause, les bêta-testeurs (ils sont mille heureux élus de plus que la dernière fois) sont passés en phase 2, donc sur des serveurs plus stables et tout et tout. Comme ils sont encore sous NDA, ne comptez pas sur eux pour vous divulguer toutes leurs aventures. Toutefois les développeurs continuent d'ajouter des fonctionnalités au jeu en éclaircissant certains points du gameplay. La dernière fournée en date concerne le crafting. Les persos pourront fabriquer des objets à n'importe quel endroit mais plus ceux-ci seront compliqués, plus ils devront trouver un lieu adapté (atelier ou autre) pour se mettre au travail. L'idéal étant de fabriquer son propre craftplace qui donnera les meilleurs bonus, de quoi devenir sédentaire.
Côté combat, pour éviter de voir 90 % des joueurs recouverts en permanence d'harnachements ou d'armures, ces dernières apporteront des malus (attributs, vitesse etc) autant que des bonus. Il sera possible de se recouvrir de plusieurs couches de vêtements. Comme l'action se déroule après celle du premier film, on pourra retrouver de véritables et très authentiques morceaux d'étoile noire sur une planète avoisinante. Côté gadgets, le jeu contiendra une alarme histoire de vous rappeler que vous avez quand même une vie et un métier plus pourri que celui d'Ewok. Les groupes, eux, ne pourront pas contenir plus de huit joueurs. En revanche, les players associations (guildes) seront bien sur plus grandes. Bon quand est-ce qu'on joue ?



APRÈS AVOIR JOUÉ À LA POUPÉE VIRTUELLE SUR LEUR ORDINATEUR PERSO, LES AMATEURS DES SIMS VONT BIENTÔT POUVOIR GOÛTER AUX JOIES DU MASSIVEMENT MULTIJOUEUR. ÉVIDEMMENT, DE LA MÊME MANIÈRE QUE LES SIMS NE RESSEMBLENT À RIEN D'AUTRE, CETTE VERSION ONLINE PROMET ELLE AUSSI DE DÉROUTER LES HABITUÉS DES AUTRES JEUX MASSIVEMENT MULTIJOUEURS. MAIS ELLE N'EN EST PAS MOINS PROMISE À UN AVENIR RADIEUX.

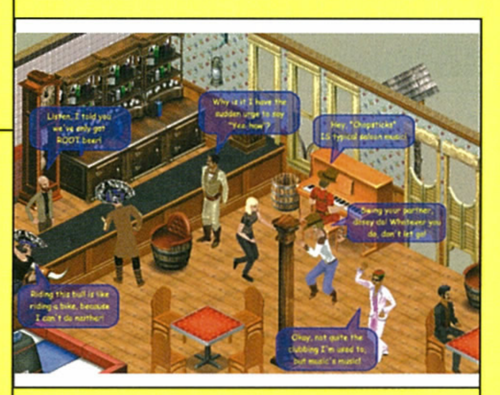
Les Sims Online

PAR WANDA

Genre: Gestion humaine – Éditeur : Electronic Arts
Développeur : Maxis États-Unis – Sortie prévue : Fin 2003

QUAND « JEU GRAND PUBLIC » N'EST PAS SYNONYME DE « DAUBE INFÂME »

Ah ! Les Sims… Voilà un jeu pour le moins étrange. Mais d'ailleurs, s'agit-il vraiment d'un jeu, ou faut-il plutôt le considérer comme un jouet ? Avec ses règles sans conditions de victoire ni de défaite, il se situe un peu à mi-chemin entre les deux. Du coup, c'est vrai qu'on a du mal à le prendre au sérieux, nous les « vrais joueurs ». Et pourtant… Les chiffres de vente réalisés par ce soft sont proprement hallucinants : plus de 18 millions de boîtes des Sims dans le monde – jeu d'origine, rééditions diverses et add-ons confondus. Un record absolu sur PC. Et les gens y sont tellement accro que chaque nouvel add-on réalise la prouesse de tenir la tête des charts pendant quelques semaines, grillant la politesse à d'énormes hits comme WarCraft III ou Unreal Tournament 2003. De quoi rendre certains d'entre vous assez amers… Seulement



Il y avait 150 objets dans le premier jeu des Sims. Celui-ci en comptera plus de mille.

voilà, même si vous ne comprenez pas cet engouement pour les Sims, il y a là indéniablement un truc à comprendre. On ne vend pas 18 millions de jeux par hasard. Comme le disait Casque Noir dans son édito du mois dernier (il paraît que ce n'est pas de lui) : on ne trompe pas mille fois mille personnes. Malgré leur absence de conditions de victoire, les Sims sont donc forcément un bon jeu. D'ailleurs, le respect que la communauté des développeurs porte à Will Wright en témoigne bien : il a su identifier des clés de fonctionnement qui vont au-delà des mécanismes classiques sur lesquels reposent habituellement les jeux, et auxquels nous autres joueurs sommes habitués. Je connais assez peu de créateurs de jeux qui se passionnent autant pour la vie et la psychologie de leurs joueurs : depuis les cycles de l'attention du cerveau humain face à un ordinateur jusqu'à l'influence de l'architecture et du mobilier sur notre style de vie, il examine tout, s'interroge sur tout. Peut-être est-ce ça qu'on appelle la maturité ? Quoi qu'il en soit, cela va indéniablement de pair avec le fait que son jeu touche un public plus large que n'importe quel autre.

TOUJOURS PLUS LOIN DANS LE SOCIAL

En tout cas, c'est ce qu'il a l'air bien décidé à recommencer avec les Sims Online : alors que la totalité des MMP propose une série d'objectifs plus ou moins précis à atteindre, plus ou moins collectifs et à plus ou moins long terme selon les jeux, alors qu'ils reposent sur une dynamique de





Pour le meilleur et pour le Sim.

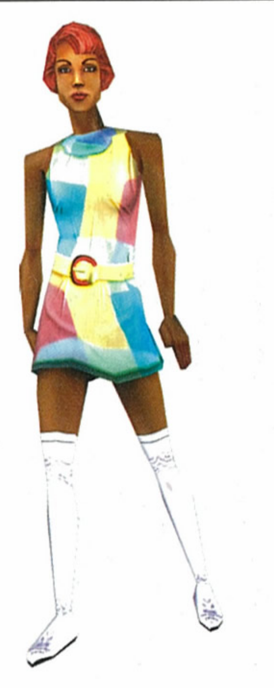


Tous les moyens seront bons pour attirer du peuple chez soi, même le fabuleux cocktail jacuzzi-merguez.



Une salle de jeux digne de Las Vegas.

leveling up perpétuel et que le fait de tuer est l'un de leurs principaux ressorts, la clé des Sims Online sera dans... la socialisation, la collaboration et les bonnes relations. Bref, un peu tout le contraire de ce qui existe aujourd'hui. En tant que joueur, vous dirigerez un seul personnage, qui pourra se perfectionner dans un certain nombre de domaines – comme c'est le cas dans le jeu solo et dans les autres MMP. Mais ici, toutes les connaissances et aptitudes que vous pourrez acquérir ne vous serviront à rien si vous restez seul comme un rat dans un coin : il vous faudra absolument nouer des relations avec les autres joueurs, faute de quoi non seulement vous perdrez goût à tout (comme dans le jeu solo) mais vous ne pourrez pas accéder aux activités les plus cool du jeu, qui nécessiteront la mise en commun des ressources de plusieurs personnes. Dans les Sims Online, 1 + 1 sera supérieur à 2, et d'une manière générale, tout sera plus intéressant et rémunérateur à plusieurs que si vous le faites tout seul. L'argent sera donc encore le moyen qui vous permettra d'avoir accès à d'autres choses (objets, environnements, etc.), mais la solidité et la richesse de votre réseau social seront les bases sur lesquelles s'épanouira réellement votre personnage. Les Sims Online seraient donc une sorte de chat room virtuelle avec avatars de luxe ? Évidemment, le jeu favorisera fortement les échanges d'idées et d'opinions, et comme rien ne vous obligera à posséder de l'argent (vous trouverez toujours une maison où squatter gratos et quelqu'un qui voudra bien partager un repas avec vous), certains joueurs pourront parfaitement choisir de visiter les Sims Online en parfaits touristes. Mais à partir du moment où ils commenceront à créer un réseau de relations régulières avec un certain nombre d'autres Sims, l'envie de participer et de s'impliquer plus avant devrait venir tout naturellement.



DOUCEMENT, MAIS SÛREMENT

Cela dit, les développeurs du jeu doivent faire attention à ne pas rendre leur jeu trop addictif. Les dirigeants de Maxis ont en effet remarqué que les femmes, qui représentent environ la moitié des joueurs des Sims, font pas mal attention à la manière dont elles utilisent leur temps. Et certaines, considérant le jeu comme un danger s'il devient trop prenant, préfèrent dans ce cas l'abandonner. Par ailleurs, il est logique que les joueurs qui investissent beaucoup de temps dans le jeu puissent en tirer des avantages concrets... L'objectif, pour les développeurs, consiste donc à définir la courbe de progression idéale qui permettra à chacun d'y trouver son compte : aux joueurs qui veulent rester occasionnels de le rester, et à ceux qui veulent s'investir et en être récompensés... Mais tout ça ne devrait maintenant plus tarder, étant donné que la sortie américaine est prévue pour début décembre 2002. Décembre 2002 ? Alors qu'il

Pour traquer les interactions sociales, vous aurez à votre disposition tout un tas d'outils : représentations visuelles des réseaux d'amis, top 100 des joueurs les plus aimés, etc.







Avec ses DJ qui se trémoussent et ses « cages à danser » plus délirantes que nature, les clubs de danse des Sims Online ont la pêche.

ne sortira que fin 2003 en France ? Faut-il vraiment tant de temps pour localiser un jeu et mettre en place une solution technique (serveurs) et humaine (animateurs et support) adaptée à un pays tel que le nôtre ? Pas vraiment, non. Mais c'est à ce genre de détails qu'on comprend la maturité qu'a acquise un éditeur tel qu'Electronic Arts. Leur objectif n'est pas de lancer les Sims Online n'importe comment : leur objectif est de faire un carton. Mais pour cela, l'équipe française a estimé que le taux d'équipement des Français en ordinateurs n'était pas encore suffisamment important pour qu'un nombre suffisant de joueurs occasionnels décide de s'aventurer dans le monde inconnu (pour eux) des MMP. EA France préfère donc préparer calmement et sûrement l'arrivée chez nous de ce jeu, ce qui leur permettra de préparer une campagne aux petits oignons, mais également de bénéficier d'une base installée des joueurs des Sims (cible privilégiée des Sims Online) encore plus importante.

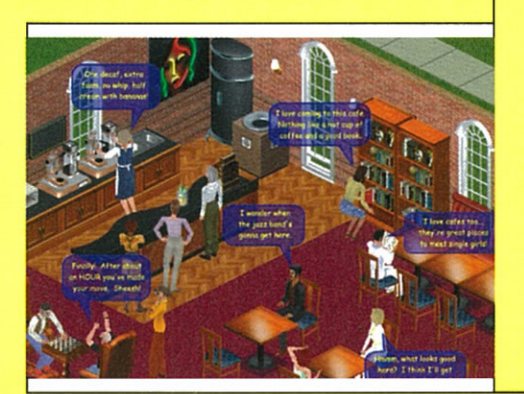
LA DURE LOI DE LA VIE EN COMMUNAUTÉ

Mais revenons au jeu en lui-même. Même s'il m'est impossible de rentrer dans les détails (ce qui, à quelques jours de son lancement aux États-Unis, est assez frustrant), je peux quand même vous parler un peu plus avant des principes de base. L'argent sera donc le nerf de la guerre. Il y aura une vraie économie dans le jeu, qui vous permettra non seulement de trouver votre place dans la communauté en vendant des services ou des produits, que vous proposerez ou confectionnerez seul ou à plusieurs. Pour les prix, je crois qu'ils seront fixés par le logiciel en fonction de l'offre et de la demande, mais j'ai aussi cru comprendre qu'on pourrait fixer des tarifs, comme celui de l'accès à certaines activités que vous pourrez développer chez vous. Cela dit, rien ne vous empêchera non plus de fixer des tarifs en sens inverse : par exemple de rémunérer les visiteurs qui auront l'amabilité de franchir le seuil de votre porte. Eh oui, dans les Sims Online, chaque visite qu'un autre Sim fera à votre maison – parce qu'il en aura entendu parler ou que vous aurez su la rendre visuellement attirante – sera la preuve que vous apportez votre petite pierre à la vie de la communauté. Et chaque visite vous rapportera donc de l'argent. Enfin, à vous et à vos colocataires, en fonction de ce que vous y posséderez par rapport aux autres. Car dans les Sims Online, la copropriété sera non seulement fortement encouragée, mais aussi fortement avantageuse, puisque susceptible d'amplifier considérablement tous les bénéfices liés à la moindre de vos activités. Bref, une grande maison, avec plein d'habitants dedans, augmentera fortement vos chances de socialisation... Mais aussi les prises de tête à gérer ! Un autre objectif du jeu est donc de nous permettre de jouer subtilement sur les deux tableaux de la coopération et de l'individualisme – de façon à mener





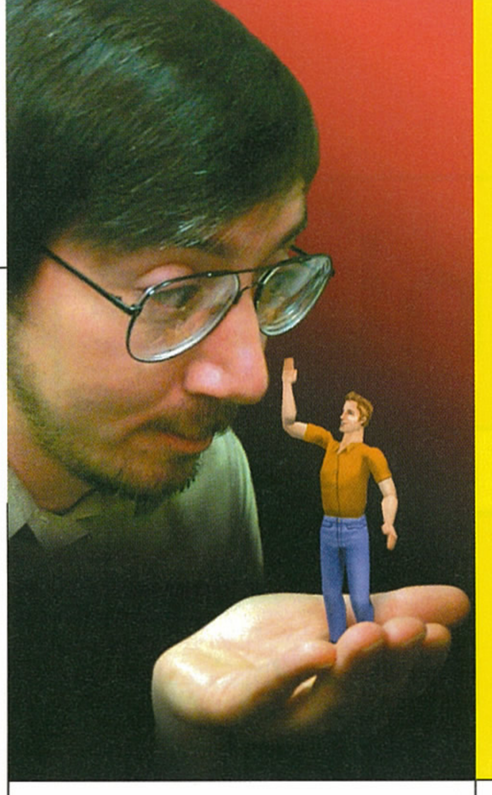
Vous voyez le jeu d'échecs en bas à gauche ? Eh bien vous pourrez y jouer « en vrai » contre un autre Sim. Il y aura ainsi une dizaine de vrais petits jeux dans le jeu.



votre vie propre, et à pouvoir faire les choix qui vous semblent intéressants, parfois indépendamment des autres.

THE SIM'S & SIM CITY, MÊME COMBAT

Au commencement, on pourra choisir la ville dans laquelle on voudra s'installer : des villes peuplées de plusieurs dizaines de milliers de personnes, qui grossiront un peu comme des Sim City grandeur nature. D'ailleurs, les développeurs se sont pas mal inspirés des principes mis en place pour Sim City afin de déterminer les règles de construction des villes dans les Sims Online... La position de votre maison, que vous pourrez choisir en fonction des emplacements disponibles sur la carte, vous donnera des avantages différents en fonction de sa localisation. Les routes, en tant que symbole de l'infrastructure sociale, joueront aussi un rôle dans la valeur des maisons. D'ailleurs, le jeu gérera un marché de l'immobilier, vous aurez accès à tout un tas de classements des maisons les plus visitées, les plus truc, les plus machin, et pareil pour les individus. Vous pourrez peut-être un jour devenir l'homme le plus cool de votre serveur, qui sait ? Ou le plus détesté, ou le plus rigolo, ou le plus aimé. Quoi qu'il en soit, aujourd'hui, on retrouve dans les Sims Online l'esprit avec lequel Will Wright conçoit ses jeux : comme un espace de créativité pour ses joueurs, sachant que plus l'espace de créativité est riche, plus l'expérience que les joueurs y trouveront sera capable de se renouveler. L'immersion chère aux partisans de la vue subjective en moins, Will Wright mise tout sur l'espace des choix possibles. La richesse de l'expérience, directement liée à la nature et aux capacités des ordinateurs, consiste à offrir un espace de possibles, où les joueurs n'auront pas à faire des choix « préparés » par le programme, mais librement composés à l'aide des ressources dont ils disposent. Ils construisent le film, l'histoire. Et dans ce cas précis, cette histoire est tellement proche de notre quotidien, que les Sims Online seront certainement le meilleur moyen pour permettre à votre maman, grande sœur ou petite amie de comprendre les joies du jeu sur PC et des mondes virtuels.



Vous pourrez apparemment développer jusqu'à trois personnages en simultané. Mais je ne sais pas encore sous quelles conditions.

Will Wright, *le créateur de Sim City et des Sims*

« En tant qu'industrie, nous avons tout intérêt à nous ouvrir à d'autres types de joueurs. Quand j'étais jeune, je construisais beaucoup de figurines et de maquettes, mais cette activité a aujourd'hui quasiment disparu au profit des jeux vidéo, qui proposent de construire beaucoup de choses. Je crois qu'il faut qu'on soit vigilant à notre tour, et qu'on veille à toujours proposer de nouvelles choses, susceptibles de renouveler l'intérêt des joueurs à notre égard. Ceux qui jouaient sur leur Super Nintendo lorsqu'ils avaient 10 ans, que pouvons-nous leur proposer maintenant qu'ils en ont 20 et que leurs goûts et leur mode de vie ont évolué ? Le risque, si nous ne sommes pas capables de nous adapter, c'est qu'ils laissent tomber les jeux en les rangeant dans la catégorie « trucs de mômes ». Le cinéma est un bon exemple de divertissement qui sait plaire aussi bien aux enfants qu'aux adultes. Parce qu'il existe différents types de films, de la même manière, il doit exister différents types de jeux. »



On se croirait dans un vrai motel américain : les mêmes machines à vendre des saloperies pleines de sucre et les mêmes pauv'keums qui frîment au bord de la piscine.



WWII Online

BOB ARCTOR

plus loin dans la guerre

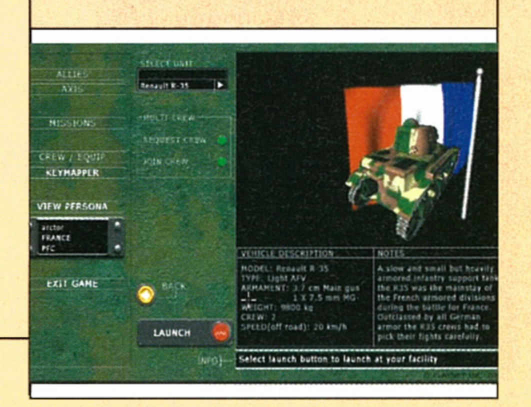
SUR LE NET, LA SECONDE GUERRE MONDIALE CONTINUE DE PASSIONNER LES FOULES. VOICI DONC UN PETIT GUIDE POUR VOUS AIDER À MIEUX SURVIVRE SOUS LES BALLES ENNEMIES.

Deux semaines après la sortie du dernier numéro du mag, vous êtes actuellement un millier à profiter de notre offre Joystick/World War II Online. On me signale quand même que quelques-uns d'entre vous ont choisi l'ennemi et sont passés dans le camp allemand, bien mieux équipé et bien plus facile à jouer. Pourtant, l'armée française, cela a quelque chose de grandiose. Ah je me rappelle encore mes séjours à l'infirmerie de la caserne, devant la télé juste avant de me faire reformer P4. WWII Online n'est pas un jeu d'un abord facile, particulièrement en raison d'un gameplay se voulant le plus réaliste possible. En fait, il demande un apprentissage pour chacun des véhicules ou des avions utilisés. Ne parlons même pas de l'infanterie, qui possède un taux de mortalité particulièrement élevé. On dispose de plusieurs types de soldats se répartissant dans les quatre corps d'armée. Du coup, un grand nombre de réussites en tant que fantassin ou tankiste ne fera pas monter votre recrue en grade dans la marine.

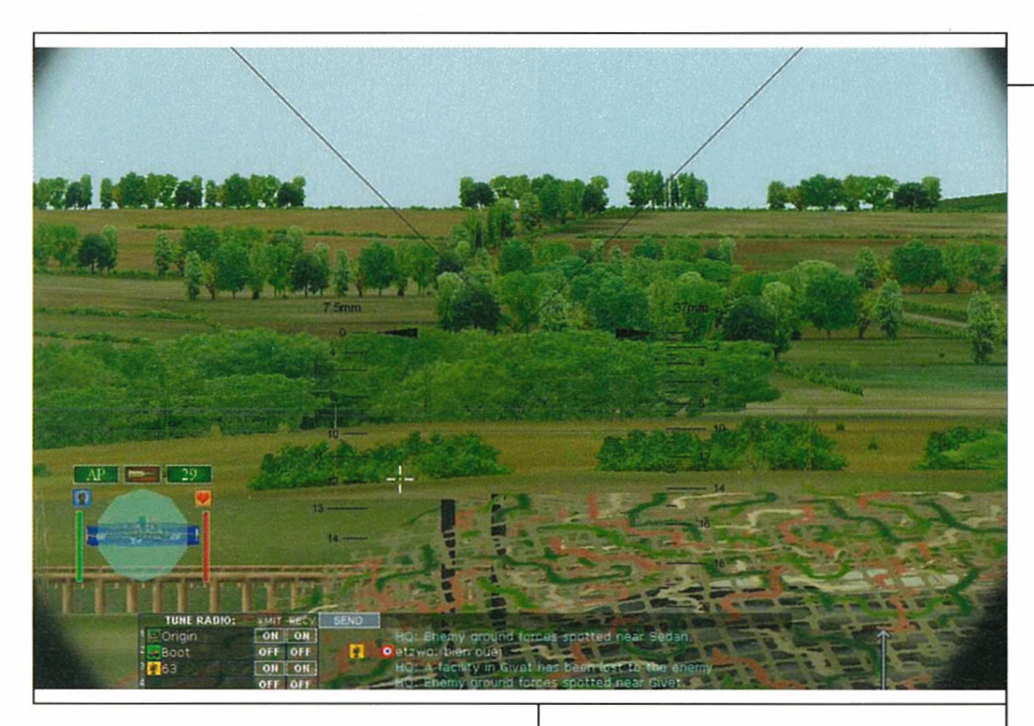
COURIR ET SURVIVRE

La première chose à savoir, c'est qu'en tant que fantassin, il va vous falloir marcher. Eh oui, c'est un problème. Selon la mission choisie, vous serez amené à vous déplacer sur les lieux des affrontements. Vu que le monde existe à l'échelle 1/2, cela représente souvent une bonne dizaine de kilomètres à se taper entre une base avancée et les lieux de la fête. Alors, lorsque vous choisissez une mission d'attaque (en défense, vous restez sur place), veillez à ce qu'il y ait des véhicules capables de vous transporter. Lorsqu'une opération est bien organisée, on trouve des joueurs conduisant des camions capables de vous acheminer. On peut aussi sauter sur un tank avec la touche « J », en sachant que vous serez particulièrement exposé aux tirs ennemis. Vous allez le découvrir bien vite, WWII Online, ce n'est pas du Quake. Tout d'abord le tir est assez hasardeux et il faut, à l'instar d'Opération Flashpoint, regarder dans le réticule de visée et non pas se servir du curseur. Pour avoir de bonnes chances de faire mouche, choisissez un mitrailleur, et lorsque vous rencontrerez des ennemis, videz entièrement votre chargeur dessus. En avançant, jetez en permanence des coups d'œil à droite et à gauche (touches A et E) et ne courez que lorsque vous êtes à découvert pour économiser votre souffle. Accroupissez-vous le plus souvent possible pour vous reposer, progressez en passant par les forêts et en vous servant des hautes herbes. Dans les villes, on découvre quelques postes de snipe, notamment dans les clochers des églises. Les bâtiments offrent d'ailleurs des couvertures très utiles en cas de pilonnage. Si vous défendez un fortin attaqué par des bombardiers ennemis, courez vers l'extérieur pour en sortir le plus vite possible.

Appuyez toujours une seconde fois sur le réticule pour avoir droit au zoom en plein écran.



Le Renault R-35, rapide, léger, trop léger. Préférez les B1-Bis pour la confrontation directe.



La distance de vue est assez spectaculaire.



Le tableau de bord, en plein combat, ne sert pas réellement à grand-chose.



Les écoutilles n'offrent qu'une visibilité réduite. Pendant le jeu online, adieu la vue extérieure.



CHOISIR SES MISSIONS

Dans le menu des missions, on trouve des chiffres à côté de chacune de celle-ci. Ce sont les niveaux de priorité assignés par leurs auteurs. Idéalement, pour trouver du monde, on choisira les missions de type 1 (les plus urgentes). Sur chacune sont précisés le pays originaire du scénario et le type de tâche à accomplir. Lorsqu'une mission implique de se rendre d'un endroit à un autre, consultez la carte avant de la lancer et souvenez-vous bien du nom de l'objectif de destination, surtout lorsque ce sont des missions aériennes : le monde étant fait d'un seul tenant et particulièrement grand, il est facile de se perdre sur les 150 km de distance qui séparent le point A du point B.

LES COMMUNICATIONS

Comme on vous l'a dit et redit, le canal francophone est le 63. Vous trouverez, là-bas, indépendamment de la mission dans laquelle vous êtes, la plupart des Français du serveur. N'hésitez pas à leur poser vos questions les plus urgentes, et n'oubliez pas que pour chacun des canaux, vous pouvez activer ou désactiver les modes Réception/Émission. Attention à ne pas parasiter une fréquence en braillant dessus par erreur. La majorité des vieux routards de WWII jouent avec des softs de type Roger Wilco, et ce ne sera pas forcément une mauvaise idée de vous y mettre vous aussi.



LES VÉHICULES

Dans la plupart des véhicules à postes multiples, on passe de l'un à l'autre à l'aide des premières touches numériques du clavier normal. Dans chacune de ces vues, on peut accéder aux réticules et revenir en arrière grâce aux touches « 0 » et « . » du pavé numérique. Pour savoir quelle vitesse on a passée, appuyez que la touche exposant (²) pour voir les chiffres apparaître en haut de l'écran. Certains chars permettent au commandant de passer la tête à l'extérieur, mais cela est particulièrement dangereux, donc gare à vos oreilles. S'il vous arrive de vous faire décheniller, c'est perdu d'avance. Votre seul espoir, pour bouger un peu, est de passer le point mort puis la première, et de refaire l'exercice plusieurs fois. Cela pourra par exemple vous servir pour quitter un chemin et vous mettre à couvert. Le pire ennemi des chars, ce sont les sapeurs : silencieux, ils s'approchent à votre insu et font sauter les blindés très facilement. Veillez à faire souvent un tour d'horizon avec les tourelles pour surveiller vos alentours, et surtout à changer de place régulièrement. Éteindre le moteur en vous mettant à l'affût est souvent une bonne idée. Tout d'abord, on entend mieux ce qui se passe : parfois, avec des diesels bien bruyants, on ne distingue qu'à grand peine les impacts de balles sur le blindage. Dernier point, sortez couvert : fermez les écoutilles (touche « O »). C'est bien moins pratique pour se repérer, mais si un obus vous touche à l'avant, vos hommes seront protégés. La mort, parlons-en justement : dans les tanks, même si vous êtes seul, un ennemi peut éliminer vos compagnons virtuels. Ainsi, il vous sera impossible de rejoindre le poste de pilotage, ou de canonnier, si ceux-ci se sont fait descendre. Apprenez les différences entre vos projectiles. Les obus de type Armor Piercing s'utilisent sur les chars, les HE (High Explosive) sur les hommes et les bâtiments. On passe de l'un à l'autre avec la touche Backspace. Quant à la mitrailleuse, on la réservera aux piétons. Allez, bonne guerre, et faites attention à vos fesses.



On pourra perdre son temps dans les boîtes. C'est comme the Sims, mais sauf que là, on peut claquer tout de suite les lourds.

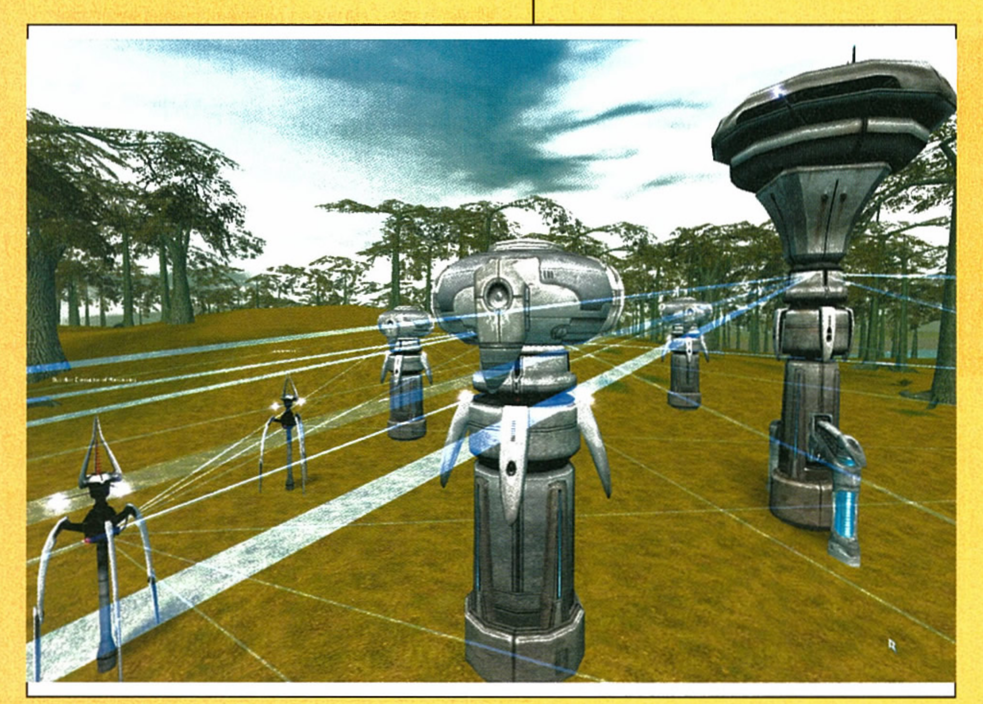
Anarchy Online : the Notum Wars

PETE BOULE

Genre: Jeu de rôle massivement online – Éditeur : Focus
Développeur : Funcom – Sortie prévue : Janvier 2003

ÇA FAIT MAINTENANT PLUS D'UN AN QUE LE MONDE D'ANARCHY ONLINE EXISTE, ACCUEILLANT EN SON SEIN UNE FOULE D'EXCITÉS DE LA GACHETTE, DE MALADES DU COUTEAU OU DE FONDUS DES ARTS MARTIAUX. EH BIEN VOUS SAVEZ QUOI ? IL FALLAIT BIEN UN JOUR QUE ÇA PÈTE...

Le joueur, à partir du niveau 5, a la possibilité d'exploiter des gisements de Notum. L'exploitation fait appel à autant de bon sens en gestion qu'en stratégie. Les tourelles qui sont sur place ont chacune une fonction. On ne peut en mettre qu'un nombre limité, et la place peut se faire détruire par des concurrents.



Alors qu'on ne pouvait pas avoir la paix, pour un peu qu'on se mette à voyager dans le vaste monde de Rubi-Ka (planète où se déroulent toutes les trames d'Anarchy Online), il fallait vraiment que les communautés antagonistes décident de se mettre dessus franco. À l'ancienne, mano a mano, d'une manière bien saignante. Comme quoi, les univers virtuels ont beau être immenses, voire illimités, il y aura toujours des problèmes liés à l'espace vital. La bonne nouvelle, c'est que Rubi-Ka reste un bout de caillou sur lequel l'anarchie règne, ce qui empêche un quelconque gouvernement de voir le jour, et par conséquent, limite grandement les risques de voir naître une armée munie de moyens de destruction massive. C'est vrai que la sauvagerie d'Anarchy Online a quelque chose de propre dans son principe : lorsqu'on dessoude, c'est toujours une personne à la fois, et il faut assumer ses actes. Moralement, ce jeu a du bon.

ÉTAT DE GUERRE Il faut bien qu'elle ait une origine, cette guerre. On ne rentre pas comme ça en conflit avec autrui pour rien, ça ne s'est jamais vu (la bonne blague...). Tout commence par une nouvelle ressource découverte dans le sous-sol de Rubi-Ka. Le Notum est cette richesse unique, qui manifestement permet tout un tas de trucs, comme devenir... riche par exemple. Les colons ont alors la possibilité de forer à tout va, histoire d'exploiter cette nouvelle épice, précieuse à en faire pâlir

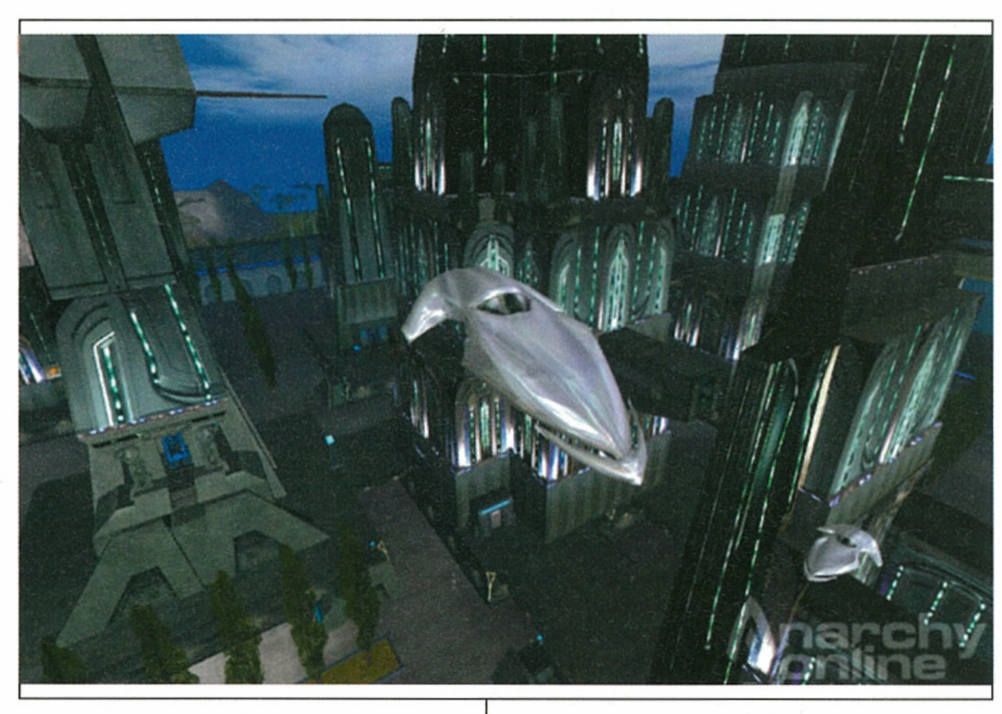
de jalousie un Padischah Shaddam 4 et son armée de Sardocars. Inutile de dire que, non content d'alimenter davantage de conflits entre joueurs (les clans et les Omniteks), les deux puissances majeures de Rubi-Ka y ont vu un moyen extraordinaire d'asseoir davantage leur pouvoir, en tentant d'acquérir le monopole de l'exploitation de la précieuse ressource.

ÉTAT DES LIEUX

Il est vrai que la première version du jeu avait grandement besoin d'un ravalement de façade. Mais de telles modifications majeures à balancer en téléchargement auraient pu avoir des effets néfastes sur les bandes passantes des serveurs (ndlr : hummm...). Aussi, Fun Com, le studio de développement norvégien, a eu l'idée de préparer toute une série d'add-ons, dont le premier exemplaire se nomme « the Notum Wars » ; ce qui en dit long sur les futurs problèmes que vont rencontrer les habitants de Rubi-Ka. On sera donc en présence de quelque 450 monstres carnassiers avec des « chklings » plein les dents, un catalogue Manufrance offrant plus de 400 armes différentes, 5 donjons permanents, 6 night-clubs, un choix insolent de 80 armures différentes, des figues, des bananes, des noix et un raton laveur. On pourrait encore continuer cette débauche d'éléments pendant longtemps, mais bon, ça vous donne une idée. Autre dessein de Notum Wars, tenter d'assommer le grand mal du jeu massivement online, à savoir l'esprit leveling.

ÉTAT DE FAIT

Notum Wars reprend ainsi bon nombre de points de gameplay. Certes, le joueur désirant continuer avec sa version de base pourra toujours venir dans le monde de Rubi-Ka, mais au regard des nouvelles possibilités offertes par le Booster Pack, il risque de louper pas mal de choses intéressantes. En ce qui concerne la création des personnages, celle-ci a totalement été revue. On donne naissance à un avatar comme si on jouait le rôle d'un illustre inconnu qui arrive dans une station de transit. Toutes les phases des choix de sexe, profession, apparence sont toujours présentes, mais bénéficient d'une nouvelle interface donnant une patine très rôliste à cette phase du jeu. Tout y est expliqué, tout comme les choix des différentes factions en présence, et ce à travers les nombreux dialogues avec les PNJ de la base de transit. Ces dialogues sont conçus à la manière d'un Neverwinter Nights. Aussi, il ne faut pas s'attendre à tomber sur des animateurs branchés 24 h/ 24.



Episode 1, 2... ? Non, Anarchy Online.



On pourra se payer des super caisses pour se la péter grave... C'est un peu comme si on avait une grosse Allemande, avec ce qu'il faut de condescendance dedans.

L'accueil des nouveaux personnages est bien plus soigné que précédemment. Des dialogues avec des agents permettent d'en savoir plus sur la situation politique de Rubi-Ka.



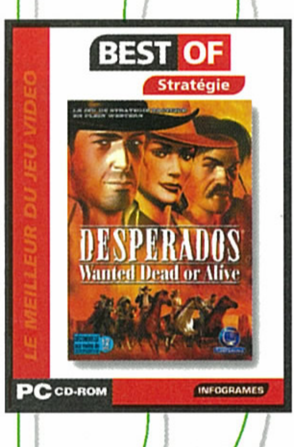
J'SUIS DANS LA MINE, J'POUSSE LES WAGONNETS

Une fois sur la planète, le joueur reprend les occupations habituelles de héros novice. Toutefois, les développeurs nous ont garanti que les premiers niveaux, faits exclusivement de rencontres avec des rats et des oiseaux idiots, devraient être moins durs, moins fastidieux, et surtout moins chiants. D'autre part, Funcom annonce aussi la mise en ligne d'un plus grand nombre de donjons dédiés aux joueurs de niveau plus modeste, élargissant ainsi les possibilités d'acquérir de l'expérience sans pour autant faire un leveling bêtifiant.
Mais la plus grande nouveauté dans le gameplay réside surtout dans la possibilité d'exploiter le Notum. On pourra gérer un véritable gisement minier, et installer toute une batterie d'équipements de forage, de défense et d'autoprotection. Ça ressemblera à une sorte de réseau de tours étendues sur une surface donnée. Ces tours auront chacune leur fonction propre, et pourront par exemple tirer sur les inconnus pas sympas, ou encore gonfler les caractéristiques du joueur (voire de tout un clan en présence, pour peu que l'exploitation lui appartienne). Le joueur possédera jusqu'à six gisements, répartis sur plusieurs niveaux de jeu. Les autres joueurs ennemis pourront alors tenter des attaques sur les gisements, essayant de détruire les infrastructures pour récupérer cette manne. Il va sans dire que des nouveaux commerces verront le jour, histoire d'assurer au propriétaire les nombreuses améliorations nécessaires à son installation. La recherche du profit deviendra alors de plus en plus prédominante. D'ailleurs, à ce propos, on pourra même trouver des concessionnaires vendant des véhicules de luxe, histoire que certains joueurs se la pètent grave devant le peuple envieux... Ça, on l'a aussi dans la vraie vie.



AVIS AUX JOUEURS N'AYANT PAS DE FORTUNE PERSONNELLE

Dernière rubrique Budget avant Noël, c'est le temps des bilans. Le marché des jeux PC n'étant pas au mieux, vous l'aurez tous remarqué, les collections Budget n'ont pas non plus été opulentes cette année. Cela risque d'être pire l'année prochaine, puisque ce sera la génération des vaches maigres que nous retrouverons 6 à 10 mois après à 15 euros. J'ai néanmoins réussi à vous dégotter pour ce mois-ci trois jeux qui ont eu un Mégastar dans Joystick : Desperados, le Commandos-like de Spellbound ; B17 Flying Fortress : the mighty 8th, le simulateur de bombardier ; et Crimson Skies, un jeu d'arcade fantaisiste. Je ne vous ai pas parlé de Alone in the Dark 4 : the New Nightmare, sorti dans la collection Best of d'Infogrames, parce que vraiment, non, vraiment, il était raté. Notez tout de même qu'Infogrames propose une opération « Best of 2+1 » (pour deux jeux achetés dans cette collection, hop un troisième gratos) à partir du 7 novembre : dans la liste des jeux, outre Desperados, Alone 4 et B17, vous trouverez notamment Unreal Tournament, Grand Prix 3 et Civilization II (oui, le vieux).

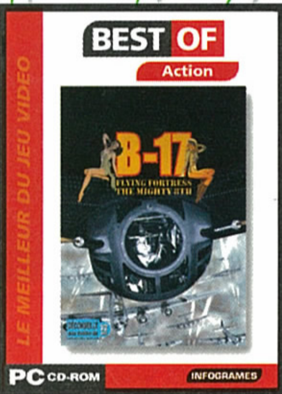




Desperados

14,99 euros, Collection Best of d'Infogrames, Pentium II 300 + 64 Mo

Clone de Commandos (premier du nom), Desperados n'en est pas moins un excellent jeu. Dans une ambiance far west trop rare dans les jeux vidéo, vous dirigerez un chasseur de primes et son équipe, à la poursuite de pilleurs de trains. Jeu tactique par excellence, Desperados séduit par la beauté de son graphisme en 3D isométrique et par les petites améliorations qu'il a su apporter au concept de Commandos. Un jeu difficile parfois, fortement addictif, mais qui ne nécessite ni carte 3D ni config de la mort.
(91% DANS JOYSTICK N° 126, MÉGASTAR)



B17 Flying Fortress : the mighty 8th

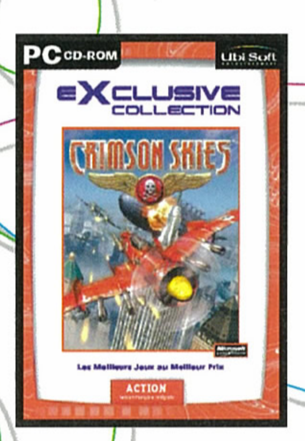
14,99 euros, Collection Best of d'Infogrames, Pentium III 600 + carte 3D + 96 Mo

Contemporain de Combat Flight Simulator II, B17 est un simulateur de bombardier qui vous changera agréablement des missions habituelles d'interception aérienne. Ayant à bord un équipage d'une dizaine de personnes, vous pourrez vous essayer suivant l'envie et le contexte aux différents postes : pilote bien sûr, mais aussi mitrailleur (arrière, avant, ventral, latéral...) ou officier de bombardement. Réalisation graphique impressionnante, gestion des sons étonnante, modélisation des dégâts hyper-précise, campagnes dynamiques... ce B17 a tout pour figurer dans la ludothèque du passionné.
(94% DANS JOYSTICK N° 122, MÉGASTAR)

Crimson Skies

15 euros, Collection Exclusive d'Ubi Soft, Pentium II 450 + carte 3D + 128 Mo

Toujours dans les simulateurs de vol, mais avec Crimson Skies on change d'esprit : ici, pas de simulation, de la pure fantaisie. Vous incarnez un pirate des airs héroïque et tout est axé sur le fun, le rase-mottes, les cascades et les acrobaties aériennes : époque imaginaire, avions ou Zeppelins inventés, et modèles de vol tout aussi imaginaires. Le graphisme est somptueux, le gameplay très accrocheur et on ne met pas trois heures pour décoller ou trois ans pour apprendre à atterrir. Même le multijoueur est rigolo, proposant aussi bien le chacun pour soi que le jeu en équipe.
(90% DANS JOYSTICK N° 120, MÉGASTAR)



Icewind Dale

15 euros, Collection White Label de Virgin, Pentium II 350 + 64 Mo

Pour les fans de jeux de rôle, qui ont usé leurs Baldur's Gate (le un, les add-ons du un, le deux, l'add-on du deux) jusqu'à la moelle, qui ont cartographié les moindres détails de Morrowind et qui pleurent en attendant Fallout 3, voilà de quoi patienter. Bon, d'accord, c'est pas le meilleur du panier, mais si ça peut vous aider à tenir le coup... Pour ne pas dépayser, Icewind Dale reprend le moteur de Baldur, un peu amélioré dans les effets des sorts, les règles de AD&D, quelques monstres en plus et tout l'arsenal des armes et armures. Secouez, servez avec des glaçons et dégustez les bastons.
(78% DANS JOYSTICK N° 118)



Offre d'Abonnement

1 an de joystick + le jeu

Les derniers héros de l'apocalypse !

SOLDIERS OF ANARCHY

Le jeu de stratégie temps réel de nouvelle génération

SILVER STYLE bigben

© 2001 2002 by Silver Style Entertainment All Rights Reserved. Published by Bigben Interactive.

POUR VOUS 83 €

au lieu de ~~114,89~~ € (1)



SILVER STYLE

bigben interactive

+ DE 27 % DE RÉDUCTION, SOIT 31,89 € D'ÉCONOMIE

7	6	7	joystick
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT	n°143 Déc. 2002





Configuration minimum recommandée par Joystick

PIII 600, 128 Mo RAM, carte graphique 1re génération

BULLETIN D'ABONNEMENT

Bulletin à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :

JOYSTICK
BP 50002
59718 LILLE
CEDEX 9

OUI je m'abonne à Joystick pour 1 an (11 nos) et je recevrai en plus le jeu SOLDIERS OF ANARCHY™ pour **83€** seulement au lieu de ~~114,89€~~(1), soit **31,89€** d'économie.

☐ Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick**, par :

☐ Carte bancaire ☐ Chèque bancaire ou postal

n° : ....

Date d'expiration : ....

Signature obligatoire :

Nom : ....

Prénom : ....

Adresse : ....

.... Code postal : ....

Ville : ....

Date de naissance : .... 19 ..

e-mail : ....

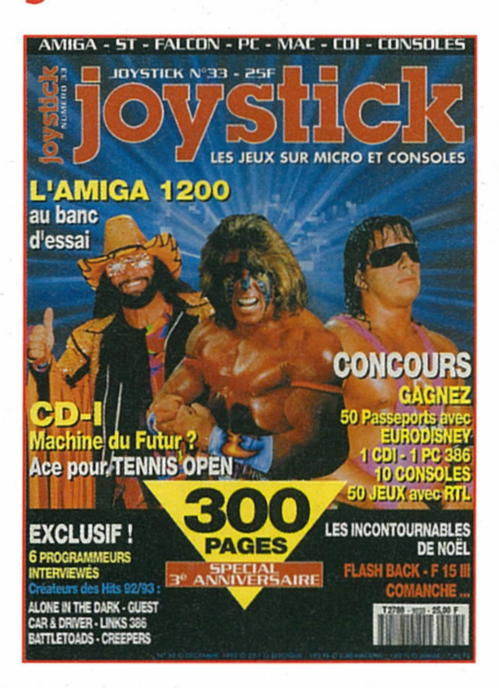
ST469

(1) Vous pouvez acquérir séparément les 11 nos de Joystick au prix unitaire de 5,90€ et le jeu Soldiers of Anarchy™ au prix unitaire de 49,99€ (+ 2€ de frais d'emballage et de port).
Offre valable pour les nouveaux abonnés jusqu'au 30 juin 2003, en France métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Délai de livraison de la prime : 4 à 6 semaines après la reception du premier numéro de votre abonnement.
Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 6 janvier 1978 (Article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social.
Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ☐

ET POKE ET PEEK

Bon sang, trois ans déjà. C'est que l'on plaisante pas à Joystick, on a fait grave la fête.

La vache d'estomac ! Elle était rudement bien la couv du Joy de décembre 1992. C'était le Joystick 33, comme 3x11 ou 33x1. Un numéro plein de 3 : 300 pages pour 3 ans d'existence. Au tout début du mag, on trouve d'ailleurs ce gros titre écrit en caractères de chie : « Joystick du haut de ses 3 ans est prêt à continuer encore longtemps, très longtemps ». Pas mal, ça nous fait 13 ans, là. Tiens, encore un 3. En parlant de chiffres, on y apprend que, pour fabriquer Joystick pendant un an, il faut 9,5 tonnes d'encre, 6,7 millions de caractères, 12 000 cafés, 12 567 kwatts d'électricité, 70 nuits blanches, 500 mètres de scotch uniquement pour momifier l'animateur minitel, que les coursiers consomment 3 120 litres d'essence (les coursiers, par leur bécane), que l'on reçoit 104 000 lettres de femmes nues, et que l'ancienne correctrice, Sylvaine, à exploser 45 fois la poubelle en plongeant dedans. N'empêche que l'on était de sacrés visionnaires. En page 259, on peut lire en début de test : « Le CDI poursuit allègrement sa percée dans le néant. » Je me souviens bien du jeu : Mystic Midway... quelle merde. Visionnaire, on l'a été aussi lorsque l'on a remplacé la 45e poubelle par un vide-ordures. On n'a plus jamais revu Sylvaine.



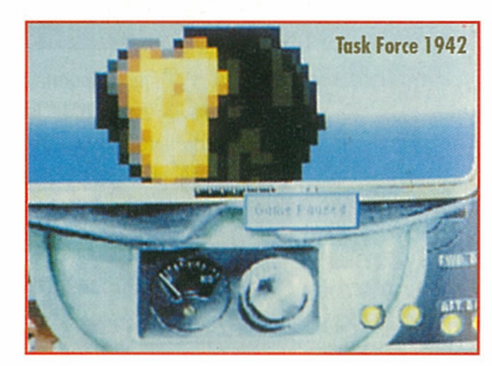
d'association se voit plus avec des logiciels utilitaires ». Ben il va falloir la prendre, l'habitude. En revanche, la pub dans les jeux n'a pas aussi bien réussi son transfert. Calor testait MacDonaldLand dans lequel vous deviez ramasser les « M » de Mc Do : 73 %. Bof. Côté « Magastar », c'était n'importe quoi. Il y en avait à toutes les pages. Une vraie obsession. Il faut dire que côté obsession, on assurait bien. « Pour commencer, Calor est venu travailler avec une jupe hyper-courte. Ça n'a strictement rien à foutre ici mais c'est tellement rare qu'il fallait que vous le sachiez. Toute l'équipe a donc usé de tous les prétextes possibles et inimaginables en laissant tomber un tas de bordel par terre dans l'unique but de voir toujours plus haut, mais par le bas. Après que Claude s'est fracassé le crâne et que Steph est tombé dans les pommes douze fois, nous décidâmes de laisser tomber. Quant à J'm Destroy, il cherche encore ce que l'on aurait bien pu y voir. » C'était le début de mon test d'Assassin sur Amiga. C'est aussi la fin de ce « et poke et peek », parce que si ce genre d'obsession nous a quitté, il n'en est rien de notre flemme légendaire. Je plaisante... quoique.

LORD CASQUE NOIR

Oh la vache plus blanc, on interviewe en exclusivité 6 programmeurs à la mode, que des noms qui ne vous diront rien. La mode a dû passé. La plupart des boîtes, elles, ont trépassé : Mindscape, Destiny Software, Access... idem pour le p'tit gars qui programmait Uridium 2. Ah, Uridium 2, quel grand jeu. Quel grand dossier aussi. On en parle dans 4 numéros de suite de ce foutu jeu. Quelques pages plus loin, on trouve la photo de Tonio, le type qui s'occupait des abonnements à l'époque. « Joystickos, el rebues del ludichos videos y portos », qu'il disait tout le temps. Il faut dire que personne ne voulait s'abonner en ce temps. Allez hop, on passe aux news. Incroyable, en 1992 déjà, nous dévoilions que le successeur du 80486 ne serait pas le 80586, ni même le P5, mais le Pentium. Et c'est exactement ce qu'il s'est passé. Trop fort. Plus loin, on teste l'Amiga 1200. La fiche technique nous laisse pantois : 68020 à 14,19 MHz, des processeurs de folies avec Alice, Paula et Lisa, 2 Mo de Ram, plus de 260 000 couleurs affichables en même temps et 4 canaux sonores. Du jamais vu. S'ensuit un excellent dossier sur la reconnaissance vocale, hélas totalement illisible à cause de la reconnaissance de caractères impossible à faire. Combien de fois nous sommes allés voir Linos, le Directeur Artistique d'antan, pour lui expliquer que les fonds des pages était trop colorés. « Joystickos, el magazinos illisiblos », disait tout le temps Tonio. Tenez, je viens de trouver les jeux cracks. J'en profite pour répondre au petit Jean-Claude à qui je n'avais jamais répondu jusque-là. Oui, il y a une astuce pour Populous II, il faut taper ADKIUCLCZNAIFICL à la page d'intro.


Campaign : l'éditeur de cartes est monstrueusement simple à manipuler.

Je passe rapidement sur le cahier console dans lequel TSR, J'm Destroy et Trazom se gargarisent avec les nouveautés Super Nes et autres Lynx (quelle chouette console pour les fabricants de piles), et j'arrive à la partie test du magazine. Flashback, No Second Prize, Super Cauldron, F15 Strike Eagle III... que des jeux hyper-moches en fait. Quoique, 7th Guest ou Comanche Maximum Overkill parviennent à tirer leur épingle du jeu. Même aujourd'hui, ils ne sont qu'à peine ridicules. En page 226, Seb s'étonne de voir pour le première fois la version 1.X d'un jeu, Sensible Soccer : « On n'a pas l'habitude de voir le suffixe v1.1 associé à un jeu, ce genre


Task Force 1942

THE GLADIATORS

LES JEUX DE L'ARENE INTERGALACTIQUE

"Tout pousse à jouer encore et encore à THE GLADIATORS. Eugen Systems réalise un titre frais et jouissif...
Si vous aussi, vous cherchez une alternative aux STR traditionnels, THE GLADIATORS s'impose comme une évidence."

JEUXVIDEO.com

17/20

"Depuis Starcraft, aucun jeu n'avait réussi comme THE GLADIATORS à restituer un univers aussi brutal et aussi addictif."

JEUX VIDEO PC

"HIT"

"Une dose de stratégie, une lampée d'action et d'arcade. Un jeu à consommer bien frais."

GAMEKULT.com

"Dans l'ombre de Warcraft III, The Gladiators s'impose comme son concurrent direct"

ZEGAMES.com

17/20

The Gladiators © 2002 The Arxel Guild - Eugen Systems. Tous droits réservés.

EUGEN SYSTEMS

Distribué par

wanadoo

"The GLADIATORS is an impressive game."

Award PC ZONE UK

PC ZONE ESSENTIAL

arxel tribe

http://thegladiators.arxeltribe.com



OPERATION FLASHPOINT
EDITION COMPLÈTE
Le jeu phénomène
déjà un million de joueurs !
93% Joystick
90% PC Jeux
90% PC Team
90% Libertysurf.fr
18/20 Micromania.fr
18/20 Online Gamer
3 JEUX D'EXCEPTION
COLD WAR CRISIS
LA CAMPAGNE ORIGINALE
RED HAMMER
LA CAMPAGNE SOVIÉTIQUE
RESISTANCE
LE PACK D'EXPANSION OFFICIEL
DANS UNE SEULE BOÎTE
Découvrez l'intégrale de Flashpoint :
la référence des simulations de combat en 3D
✶ Dirigez une escouade de soldats américains, russes ou résistants
✶ 126 missions solo et multijoueurs exceptionnelles
✶ 4 zones de combat de 100 km² pour un réalisme de jeu encore jamais atteint
✶ 50 véhicules différents : de la jeep, char aux hélicoptères de combat
✶ Un moteur 3D et un mode réseau LAN et internet optimisés
Démos jouables et infos sur le
www.codemasters.com/flashpoint
PC CD
JOUABLE EN RESEAU SUR GOA.COM
Bohemia Interactive STUDIO
Bestseller International
www.codemasters.com
Codemasters
GENIUS AT PLAY
© 2002 The Codemasters Software Company Limited. Tous droits réservés. All others copyrights and trademarks are the property of their respective owners.